PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GBA • PSP • NINTENDO DS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMA... ...LUX

MAART 2005 NUMMER 03 JAARGANG 13

GETEST SONY'S PSP

GRAN TURISMO 4
ALLE INS EN OUTS

TIME SPLITTERS
FUTURE PERFECT

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

DEAD OR ALIVE
ULIMATE

resident evil 4

STAR WARS: KOTOR II: THE SITH LORDS • MERCENARIES • ODDWORLD: STRANGERS WRATH
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY • SUPER MARIO 64 DS • THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS
BATTLEFIELD 2 • UEFA CHAMPIONSHIP 2004/2005 • MARIO PARTY 6 • STRONGHOLD 2
DEVIL MAY CRY 3 • BROTHERS IN ARMS • FIFA STREET • SHADOW OF ROME • NBA STREET V3

WORLD OF WARCRAFT®

MASSIVELY EPIC ONLINE



INHOUD

DE REDACTIE



Carnaval is net afgelopen. Dat leek zo op het eerste oog een mooie gelegenheid voor onze redactieleden, zuiderlingen of niet, om helemaal door het lint te gaan...

BORIS



Jazeker wel. Ik heb carnaval gevierd. In mijn zwembroek met een grote sombrero op stomdronken tussen een zee van dansende Braziliaanse tieten. Wat wil je nog meer? Ai Caramba!

STEVEN



Ik heb dat hele carnaval verhaal geskipped dit jaar in ruil voor een marathon sessie WoW. Maar omdat Piccolo zo teleurgesteld was, mocht ie van mij thuis een weekje verkleed rondlopen.

MURIELLE



Dit jaar ben ik verkleed gegaan als zonnebloem met blaadjes aan m'n hoofd vastgemaakt! En ik wil zeker nog een keer als My Little Pony natuurlijk.

JURJEN



Hier in het noorden doen wij niet aan carnaval. Waarmee ik niet wil beweren dat zuipen, hossen en met vreemde mensen tongen mij geheel vreemd is.

JAN



Ik hoef helemaal niet verkleed want mijn alter ego is momenteel woonachtig in de World Of Warcraft. Bovendien haat ik alles wat met Deurzakkers en Havenzangers te maken heeft.

SKATE



Dit jaar ben ik in Adamskostuum (de sex ligt voor het oprapen, dus hoe minder kleding, hoe beter) de Bredase binnenstad ingetrokken. Ik kan me er niks meer van kan herinneren maar het was gezellig, geloof ik.

ED



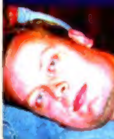
Ik heb één keer in m'n leven carnaval gevierd. Dat was tijdens m'n studententijd, en wat was ik blij dat er negen maanden later geen telefoontjes uit het zuiden kwamen.

JEROEN



Carnaval is voor mij de tijd van m'n leven. Vermomd met een snor lukt het mij gewoon om biertjes te bestellen! Was het maar elke maand carnaval...

J.J.



Het was effe sjorren met die groene maillot. Maar je begrijpt dat ik dat jaar als Zelda ben gegaan. En je wilt niet weten wie ik allemaal aan m'n zwaardje heb gespietst

WHO THE FUCK?

Etensresten, games, tijdschriften... er ligt genoeg shit op de grond in onze redactieruimte maar deze kassabon van een bekende sexshopketen deed toch wat vragen rijzen. Was het voor eigen gebruik? En vooral... who the fuck?



JACKPOT!

Het gebeurt niet vaak maar af en toe heb ook ik zo'n tripje waar de rest van de redactie jaloers op is. Zo vertrok ik onlangs een weekje naar Las Vegas waar elk jaar de CES (Consumer Electronic Show) gehouden wordt. Op deze show is heel goed te zien waar het op hardware entertainment gebied allemaal heen gaat (daarover later meer), maar voor de games moet je goed zoeken. Gelukkig vond ik om de hoek van het beursgebouw een hele straat vol enorme speelhallen, bij de meeste ervan kon je zelfs blijven slapen. "Jackpot!" dacht ik, en rende bij de eerste de beste naar binnen. Daar speelde ik een nieuwe versie van Wheel of Fortune en nam ik het in Linked Mega Bugs op tegen andere spelers. Aan de ambiance was aardig wat aandacht besteed, zo gaven grote lichtbakken boven de games aan hoeveel minuten er al op gespeeld was en draaide er bij sommige (race?)games de meest vette auto's op een plateau rond! Vreemd genoeg moest ik fors betalen om de games te kunnen checken, ondanks het feit dat op mijn badge duidelijk stond dat ik hoofdredacteur van Power Unlimited was. Dat laatste maakte ik nog eens extra duidelijk door op een gegeven moment een score van ruim tienduizend punten op mijn teller te noteren, helaas kon ik nergens ontdekken waar ik mijn naam kon intypen. Al met al was het een mooi maar duur tripje, ik zal dan ook blij zijn als ik straks weer op de mij vertrouwde E3 ben.



NIELS

Ps. Oh ja, qua hardware gaat het de goede kant op!

IEMAND MOET HET DOEN

J.J. had Niels nog zo gewaarschuwd: "ga daar nou niet de grote jongen uithangen in de casino-'s", maar je kent Niels hè.... Een dik maandsalaris liet ie achter tijdens z'n weekje in Las Vegas, alwaar de Consumer Electronic Show werd gehouden. Toen Ed aan Niels vroeg of er nog een verslag in de PU kwam van de beurs, antwoordde Niels: "ik heb maar één beurs gezien en die was na drie dagen helemaal leeg."



DE OUDE MEISTER

Het kostte 'm vorig jaar z'n wintersport maar toch waagde Ed zich twee weken voor z'n vakantie opnieuw aan een indoor ski-sessie, op uitnodiging van EA. Eén keer speerde hij naar beneden (om zich uit te sloven voor Muriëlle) en meteen daarna speerde ie naar de Oostenrijkse bierstübe. "Ik mag geen risico's nemen van m'n vrouw", verontschuldigde hij zich, waarna hij de rest van de avond heel stil op z'n barkruk bleef checken of z'n drankje wel ijs- en ijskoud was.



OUDEN DOOSCH



Vanwege een verkeerde papierkeuze van de drukkerij zag het coverbeeld er vorige maand een beetje flets uit. Sowieso gaat er weleens wat mis met een cover. De ergste fout was dat we ooit twee PU's achter elkaar hetzelfde nummerden. Met name de mensen van de nabestellingen konden ons bloed wel drinken 'wat zegt u, u heeft het meinummer niet ontvangen.....'.

J.J. OP Z'N KNIEËN VOOR NINTENDO

Liet die brede "Nintendo-hater" zich toch effe kennen. We hadden nog één DS over op de redactie en raad eens wie voor Jeroen het diepst op z'n knieën ging om het ding te mogen hebben? Ach de meeste potenrammers zijn latente homo's.





INHOUD



46 METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

Na het wat tegenvallende tweede deel, revancheert Kojima zich volledig met een prachtig avontuur zoals alleen hij dat kan maken.



68 DEAD OR ALIVE ULTIMATE

DOA Ultimate is grafisch een van de mooiste fightinggames ooit. Tel daarbij op de vette counters, interactieve omgevingen en de uitstekende online modes en je begrijpt dat deze game het niet alleen van z'n tieten hoeft te hebben.



60 SHADOW OF ROME

Shadow of Rome valt uiteen in een stealth en een knok gedeelte en beide onderdelen zijn nogal aan de oppervlakkige kant. Vermakelijk is de game wel en bikkelhard ook.



56 ODDWORLD STRANGER'S WRATH

Het vierde deel uit de Oddworld serie slaat een compleet nieuwe weg in. Geen Abe meer maar Stranger, een premiejager die het begrip 'life ammo' een nieuwe lading geeft...

66 STARWARS KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

Vanwege het eerste deel waren de verwachtingen aangaande The Sith Lords hooggespannen. Steven legt uit waarom hij ondanks de 85 die hij uitdeelt, toch een beetje teleurgesteld is.

52 MERCENARIES: PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Het valt niet te ontkennen dat de makers van Mercenaries met meer dan een half oog hebben gekeken naar GTA. Toch kunnen we, ondanks het gebrek aan originaliteit, spreken van een heerlijke game die barst van de actie en van begin tot eind blijft boeien.



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

DOOR HET IJS

Zondagmiddag 12 december 2004; het is koud buiten. Kleine plasjes water liggen als bevroren eilandjes op mijn dakterras, een laag rijp maakt van het ordinaire spinnenweb voor mijn raam ineens een prachtig ornament, de koffie dampt uitnodigend naast een lekker stuk vlaai en Gamekings is op TV!
Eindelijk! De recensie van Nintendo en Retro's Metroid Prime 2: Echoes, het spel dat Steven een emotionele 97 als eindscore gaf en al twee weken mijn Cube laat gloeien als een morphball bommetje. Naast Steven zitten Rogier en Boris. Steven is lyrisch en Rogier is 'om', na vooraf in alle eerlijkheid sceptisch te zijn geweest over deze game die hij Steven had beloofd te zullen gaan spelen.
Vriend Boris is echter 'not amused' over dit spel. En zoals het vriend Boris betaamt, geeft hij geen genuanceerd oordeel over de ingrediënten van het spel die het tot die unieke ervaring maken maar refereert hij slechts aan 'rondlopen in een paarse wereld' , 'ik wil rechtdoor lopen en naar links kijken' en 'ik snap die Nintendo-extremisten niet'.
Nergens blijkt dat Boris -in tegenstelling tot Rogier- de moeite heeft genomen om de game(play) te lezen en te doorgronden, om daarna het spel op zijn eigen merites te kunnen spelen, ervaren en beoordelen. Dat is toch immers gamejournalistiek bedrijven?
Blijkbaar is Metroid te moeilijk voor Boris, te intimiderend misschien, en verwachtte hij iets totaal anders. Dat is geen schande, want het kostte mijn neefje ook een maand om de eerste Metroid Prime uit te spelen; twee jaar geleden was hij tien en hij had nog nooit van zijn jonge leventje een Metroid-titel gespeeld.
Ach ja, vriend Boris... neem het hem eens kwalijk. Vriend Boris leeft immers voor alles dat vier wielen heeft, te tunen valt en sneller rijdt dan de gemiddelde rollator. Misschien als Samus Aran zou worden gesponsord door Sparco, een realtime-schademodel op haar karakter was toegepast en een nitro-boost bezat, dat het dan beter zou zijn?
Waarschijnlijk vond hij alle positieve verhalen op voorhand al te opgeklopt om er iets aardigs over te melden. Uit Boris zijn oordeel spreekt namelijk een vooringenomenheid; hij had zich waarschijnlijk vóór de recensie al voorgenomen om dit over MP2: Echoes te gaan zeggen.
Dan doe je je 'werk' in mijn ogen niet goed. Persoonlijke smaak mag immers maar een onderdeel zijn van een algehele eindconclusie, die je lezers en kijkers in staat stelt om zelf die uiteindelijke afweging te maken. Boris maakt er nu een vendetta van.
Nintendo heeft met de Metroid Prime-spellen gewoon een award winnende, intelligente, 'volwassen' topreeks die geen platgetreden banen bewandelt, het uiterste vergt van de talenten van de gamer en volledige overgave afdwingt. Een spel dat kwalitatief makkelijk gelijk te stellen is aan een Halo (2) of een Half-Life 2, maar tegelijkertijd ook zo uniek is, dat geen enkel ander spel dan zijn voorganger ermee te vergelijken valt.
Dat Boris dat als gamer persoonlijk niet vindt dat is aan hem maar als journalist en recensent dient hij zich daarboven te stellen, juist omwille van zijn kijkers. Want hoe kunnen wij jouw manier van recenseren nou serieus nemen, als jij dat zelf niet eens doet?
Deze zondagmiddag zakte Boris uiteindelijk als gamejournalist door het spreekwoordelijke ijs, daar waar het ijs al zo vaak op barsten heeft gestaan.

Vincent Leonards | Internet

Het is maar goed dat je de Boris van Gamekings bedoelt en niet onze Boris, anders had je natuurlijk nooit Brief van de Maand geworden.
Geruchten gaan overigens dat die Boris van Gamekings aan de lijn is, zodat ie niet zo snel meer door het ijs zakt.

WINTE

Het is herfst, de strijd om de beste voetbaltitel barst weer los, een feest voor voetbal fanaten zoals ik. FIFA, met online mode, lijkt terug te komen. Melkt niet meer uit en wordt steeds beter. This is Football valt definitief af, slecht balgevoel en een rare animatie van de spelers. Dan de voetbalgod Pro Evolution Soccer, het spel krijgt een Gold Award. Ik lees de review en snap niet waarom dit spel zo hoog krijgt. Want vooral voor de PS2 is er maar barweinig veranderd. Ik ben zelf een PlayStation bezitter en PES fan, overgestapt na de uitmelk acties van FIFA 2000. Maar nu doet PES volgens mij precies hetzelfde. Voor de Xbox is er een geweldige online mode bijgekomen. Ook hadden Xbox bezitters tot vorig jaar nog geen PES spel, dus voor hen verplichte kost. Maar voor de PlayStation geldt dit niet. Zij kennen al heel lang de PES serie en ik vind dat er sinds de eerste PES maar bitter weinig is veranderd.
De gameplay is wel iets beter geworden, de animatie loopt iets vloeiender maar daar houdt het ook bij op. Ook in verhouding tot PES 3 is PES 4 bitter weinig veranderd. Iets betere graphics, maar nog steeds oerlelijk in vergelijking tot FIFA. Nog steeds slecht commentaar, "he shoots" als er een snoekduik wordt uitgevoerd. En ja, weer is de gameplay een tikkeltje beter, kun je nu een vrije trap met z'n tweeën nemen en lopen de acties weer iets beter, maar is dit genoeg?
Waar bij de Xbox de online mode de troef is, is deze bij de PlayStation niet aanwezig. Moet je hierbij niet de Xbox en PlayStation versie een apart cijfer geven? Want naar mijn mening is



hier precies hetzelfde aan de hand als toen EA vier jaar geleden lage cijfers kreeg omdat ze niet vernieuwend genoeg waren.
Gaarne uw reactie.

Maarten van den Outenaar | Internet

Misschien begrijp je het essentiële verschil tussen FIFA (plaatje rechts) en PES (plaatje links) niet helemaal. Daar waar de FIFA reeks nog steeds een ietwat simplistische manier van het in

DURE GAMES

Beste PU. Ik schrok echt na het lezen van de forumquotes van afgelopen maand. iedereen liep te lullen dat ze games duur vinden en dat ze ze daarom maar downloaden. dat is echt dikke onzin. want voor een spel als gta vice city heb ik 50 euro betaald daarvoor heb ik alleen al 60 uur gespeeld (hier is dat van de rest van de familie niet bijgeteld) kortom ongeveer 1 euro per uur. dan heb je natuurlijk ook spellen waar je wat minder lang mee speelt ongeveer 20 uur daar betaal je dan gemiddeld een euro of 3 voor. dus je betaald voor een game gemiddeld tussen de 1 en de 3 euro per uur. dat is echt zo weinig want waar kun je anders voor zo weinig geld je zo goed (ok soms wat minder, maar voor die miskopen lees je de pu) vermaken neem nou een keertje karten 15 euro voor een kwartiertje. ook als je naar de bios gaat betaal je ongeveer 4 euro per uur en dan hoor ik niemand klagen dat ze de bioscoop duur vinden want bij een film zijn de productie kosten heel hoog. alsof dat bij een game niet zo is. kortom games zijn helemaal niet duur en ik blijf ze dus lekker kopen.

Bart van Kranenburg | Internet

Misschien moet jij eens checken hoeveel een uurtje bijles Nederlands kost.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



RSTOP



beeld brengen van een voetbalspel hanteert, daar weet Konami het spel om de lederen knikker geloofwaardig in beeld te brengen. Het gaat niet om de graphics of het commentaar, maar om het daadwerkelijke spel en diens speelbaarheid.
Het is alsof we een Suzuki Swift die nu eindelijk ook in het rood beschikbaar is, hoger moeten waarderen dan een Laguna Grand Tour Tech Line - Série Limitée waar buiten het Carminat navigatiesysteem, gescheiden automatische airco, ABS met ABV, warmtewerend voorruit, dimmende binnenspiegel, bandenspanning controlesysteem, zonneschermen voor achterpassagiers, onderstuurcontrole, verwarmde buitenspiegels, boordcomputer, variabele stuurbekrachtiging, parkeerhulp, ruitenwisser met regensensor, ESP, Antislipregeling en de Xenon koplampen met sproeiers niet zo heel veel aan is veranderd. (Yep, Ed heeft een nieuwe Laguna!)



■ BELEDIGDE BELG

Hey Power Unlimited. Ik vond het geweldig toen er bij PU 01 een prijzenboekje zat, waar je alle soorten prijzen kon winnen! Ik begon direct in dat boekje alles te bekijken en te lezen, het kwijl droop van m'n gezicht.
Maar dan helemaal op het laatste begon ik de voorwaarden te lezen. Alle voorwaarden waren perfect voor me maar er stond helemaal vanonder nog iets... Helaas kunnen Belgische lezers niet meedoen aan deze bel & win actie!
Ja, natuurlijk ben ik Belg! Ik ben al jaren een trouwe PU lezer, elke maand genoot ik van jullie previews, reviews... maar nu heb ik niets meer uit de PU gelezen. Ik snap het gewoon niet goed er staat toch in jullie naam Power Unlimited, het grootste gamesmagazine van de BENELUX. Benelux staat toch voor Nederland, België, Luxemburg!
Maar toch kunnen Belgische lezers niet meedoen. Voor mij is dit één groot vraagteken? Hopelijk krijg ik hier misschien een verklaring voor.
Voor de rest heb ik altijd jullie magazine als een God aanzien!

Vincent | Lier | België

We zetten het er eigenlijk uit beleefdheid bij, dan voelt het niet zo als gemis voor die overgrote meerderheid van Belgen die nog geen telefoon heeft.

...februari hun prijs automatisch gestuurd
■ Helaas kunnen Belgische lezers niet meedoen aan deze bel & win actie

★★ KORTE VRAAGJES ★★

Yo luitjes. Hallo 2 is THE BEST. Ik wil graag in de volgende PU staan. Hallo 2 don't sucks.

Robin | Internet

Natuurlijk sta je er in! Dom dat je niet gelijk vroeg om Brief van de Maand te worden.

Hey PU! Ik heb een paar vraagjes.
1. Komt Pro Evolution Soccer ook uit voor de GameCube?
2. Als ik Metroid Prime 2: Echoes wil kopen, is het dan verstandig om eerst de gewone Metroid Prime te spelen?
3. Wat vinden jullie van de game Zelda The Wind Waker?

Tim | Internet

1. Nee, geen Pro Evolution Soccer voor de GameCube. Wel is er een International Superstar Soccer game verschenen, zeg maar de arcade versie van PES. Minder goed, dat wel.
2. Het hoeft niet maar Metroid Prime is een tikkeltje makkelijker dan zijn opvolger.
3. Een heel mooi avontuur dat richting het einde vervelend wordt en da's een beetje jammer.

Wat betekent 'pu' eigenlijk?

Rudolf Eetlikker | Internet

Als jij zegt wat Eetlikker betekent.

Yo PU redactie. Ik wilde ff wat vragen over GTA San Andreas.
1. Komt GTA SA ook op de PC?
2. Zo ja, wanneer?
3. Zo ja, komen er dan ook andere dingen in dan bij de PS2-versie en blijft de multiplayer er dan ook in zitten want dat vind ik een van de coole dingen; samen op pad gasten killen.

Jeffrey Pater | Internet

1. Yep.
2. In juni.
3. We denken dat ie grotendeels gelijk zal zijn aan de PS2-versie.

Yo PU gasten. Ik heb effe wat vraagjes voor jullie.
1. Komt er een Far Cry 2?
2. Zo ja, wanneer?
3. Wanneer komt de Nintendo DS uit?
4. Wat zijn de launchgames en wat voor spul krijg je allemaal bij de DS?
5. Gaat Microsoft nog een handheld maken?
6. Komt er een vervolg op Red Dead Revolver?
7. Zo ja, wanneer?
8. En wanneer de PSP?
9. (de allerbelangrijkste vraag) Is de PU verkrijgbaar in Nieuw Zeeland?
10. Zo niet, is die dan te bestellen van het internet?
Ga zo door met jullie blad want het is supercool!

Mzzl, Solidliquid | Internet

1. Geen idee.
2. GEEN IDEE, DUS!
3. Hij moet hier in maart in de winkels liggen.
4. Je krijgt een extra pennetje en een adapter en er zullen verschillende spellen in de winkels liggen waaronder Super Mario 64 DS.
5. Het laatste nieuws is dat ze dat niet gaan doen.
6. We zouden het niet durven zeggen.
7. WE ZOUDEN HET NIET DURVEN ZEGGEN, DUS!
8. De PSP moet ook rond maart in de winkels liggen.
9. We dachten van niet, hoewel we in Zanzibar wel veel gelezen schijnen te worden.
10. Bestellen kan altijd.

Hey, hierbij wil ik Jurjen graag even de prijs geven voor mooiste column (PU 1 2005) ooit geschreven, geniaal gewoon!

Jasper Oskam | Internet

En Jurjen roept deze brief uit tot de mooiste brief die er ooit in Yo!Post heeft gestaan.



resident evil 4



Dit is het hoogste cijfer dat ik ooit aan een spel heb uitgedeeld. Moet ik nog meer zeggen?



Je wilt niet weten wat voor honden ze aan 't uitlaten zijn.



Tja, als je er om 17.55 uur achter komt dat je geen bier meer in huis hebt, dan heb je haast.

GRUWELIJK GOED

Je wordt door twee agenten afgezet aan de rand van een boerendorpje. Het duurt niet lang voordat je één van die twee agenten terugvindt in het midden van het dorp... aan een haak geslagen en geroosterd. Enter Resident Evil 4!

Er zitten niet veel puzzels in deze Resident Evil. Heel af en toe wordt de actie onderbroken door een klein, aardig, in de omgeving geïntegreerd puzzeltje dat meestal na een minuutje alweer opgelost is. Het grootste deel van de tijd besteed je aan het bestrijden van je belagers, die dit keer vaker dan je zou verwachten een menselijk gezicht dragen. Het is jouw opdracht om hier kogels doorheen te jagen, ze aan je mes te rijgen, te bestoken met granaten of te onthoofden.

SCHATTEN

Bij een mysterieuze wapenhandelaar kun je wapens aanschaffen en laten versterken. Regelmatig heeft hij nieuw wapentuig in de aanbieding, van sniper guns tot mijnenwerpers.
Om hem te kunnen betalen moet je zoeken naar geld en schatten. Soms blijven die achter als je een vijand hebt verslagen maar het ligt vaak ook gewoon op tafels of in kisten. Hetzelfde geldt voor munitie en de planten die je kunt gebruiken om je wonden te genezen.
Eigenlijk mag het verzamelen van dit soort dingen geen zoeken heten, je komt het spul gewoon tegen op je best wel lineaire pad door omgevingen die desondanks een open indruk maken. Als je eenmaal een gebied bent binnengelopen, bieden de volledig driedimensionale omgevingen (geen stilstaande decors dit keer) je alle ruimte je route naar het volgende gebied te bepalen. Als je niet meer precies weet waar je naartoe moet, brengt een snelle blik op de plattegrond uitkomst: je bestemming wordt er met een grote rode stip op gemarkeerd.



"Nee meisje dat is Robbie Williams niet."

EMOTIONEEL BETROKKEN

De geringe rol van zoek- en puzzelaspecten heeft meer ruimte gecreëerd voor de schietkraamelementen uit de serie. Je zou deze game zelfs een shooter kunnen noemen maar daarmee moet je de ervaring niet verwarren met die van first-person shooters. In tegenstelling tot dit soort schietspellen kun je hoofdrolspeler Leon namelijk niet soepel als een slang in alle richtingen laten glijden en houdt hij de loop van het geweer ook niet altijd vooruitgestoken in de aanslag.
Leon zelf is wel altijd in beeld (scènes waarin je iemand anders bestuurt achterwege gelaten). Bedeesd, met kloppend hart laat je hem een nieuwe locatie verkennen, waarbij de camera hem volgt op schouderhoogte. Een plotseling aanzwellen van de muziek of vreemd geluid in de omgeving brengt je tot stilstand, om direct je geweer of handwapen aan te leggen en angstig om je heen te kijken. Hierbij zoomt de camera een beetje in, om je een goed zicht op de omgeving te bieden, waarbij je je vizier vrij in alle richtingen kunt verplaatsen.
Loos alarm? Dan laat je Leon weer verder lopen. Doordat je blik constant op Leon is gericht, ontstaat er vanzelf een band met hem. Als een monster hem probeert te wurgen of je een gek met een kettingzaag op hem af ziet rennen, geeft je emotionele betrokkenheid een diepere dimensie aan je gevoelens van angst en paniek. Je moet meteen beslissen. Aanleggen en vuren? Of omdraaien en wegrennen? Waar komen de vijanden vandaan? Staan ze ook al achter je?
Als Leon's hoofd met brute kracht van zijn romp wordt gescheiden, breng je je hand snel even naar je eigen hals om te controleren of daar nog alles in orde is.



Het is een plankton-eter... die tussendoor graag bootjes met mannetjes snackt.

> "DE GAME GRIJPT JE SIMPELWEG BIJ JE NEKVEL OM JE VAN HOOGTEPUNT NAAR HOOGTEPUNT TE SLEUREN."

RELIGIEUZE FANATICI

Een goed horrorspel plaatst je in situaties waarin je je het minst graag zou bevinden. Er is talent nodig om dit soort situaties te verzinnen, uit te werken en je er op overtuigende manier naartoe te brengen. De regisseur van Resident Evil 4 heet Shinji Mikami

GENRE: SURVIVAL HORROR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



"Inderdaad, m'n kapper had de hik."



Ik dacht dat die geestelijken het alleen met kleine jongetjes deden.



"Ach meneer, dat zou u zelf ook niet willen. Ik heb namelijk een beugel."

en hij heeft dit talent.
De nachtelijke demonen uit de kinderkamer worden wakker geschud, verzonken trauma's opgediept. Meedogenloos trekt Mikami alles uit de kast om je zenuwen te slopen. Van goedkope schrikeffecten tot vernuftig opgevoerde onderhuidse spanning. Alsof hij je uit zijn spel wil jagen.
Je krijgt te maken met een groep religieuze fanatici, die de wereld met geweld hun wetten willen opleggen. In soepjurken en soms zelfs gesluierd prevelen ze hun onverstaanbare gebeden, totdat ze je in de gaten krijgen en onder het slaken van griezelige kreten als "moghebno, moghebno, moghebno, moghebno" op je afkomen. Bedoeld of onbedoeld, hiermee haakt Mikami prachtig in op De Nieuwe Angst, zoals die tegenwoordig voelbaar is in De Vrije Wereld.

LIGGEN

Dat Shinji Mikami een fijne neus heeft voor acties die je een trots gevoel geven, weten we al sinds zijn Devil May Cry. En hij is beter geworden.
De animaties die tonen hoe je wapens worden geladen, oh hoe heerlijk voelt en klinkt dat, beste lezers. Zelfs de manier waarop Leon een deur opent of zijn meisje opvangt... het voelt allemaal even goed als krachtig, zo zou je het zelf ook willen doen in dergelijke situaties.
Bijzonder smakelijk is de wijze waarop vijandelijke wezens door de impact van je geweer als lappenpoppen van je af worden geblazen, waarbij de plek waar de griezel is geraakt op overtuigende wijze de reactie bepaalt.
De zon gaat schijnen hier in Assen als ik een vervelend oud vrouwtje met een shotgun recht in haar gezicht schiet, zodat het vieze wijf met een smak tegen de grond slaat. Ik leef voor dat soort momenten en dat is helemaal niet zielig voor dat oude vrouwtje want ze lokte een dergelijke begroeting zelf uit door zo griezelig reutelend in mijn richting te schuifelen. Als ze weer opstaat raak ik haar in de rechterschouder, waardoor ze tollend door de lucht vliegt. Krijsend als een varken in doodsnood staat ze wéér op, waarbij ik dit keer wacht tot ze me op ademafstand is genaderd alvorens ik haar hoofd letterlijk van haar miserabele lijf knal. Na haar laatste twee stappen wil ze eindelijk blijven liggen.

RIJKELIJK GEVULDE SOEP

Er is geen water of laffe vermicelli toegevoegd aan de rijkelijk gevulde soep die Resident Evil 4 heet. Daarmee bedoel ik dat je in deze soep niet naar de ballen hoeft te zoeken om erbij te worden gegrepen.
Er zijn wel onverwachte confrontaties met supersterke vijanden. Van die indrukwekkend grote en sterke figuren die je keihard onderuit schoppen voordat je ook maar een idee hebt gekregen hoe de griezel te benaderen.
Daar schrik je erg van, vooral als het al een uur geleden is dat je je spel hebt opgeslagen. Kies je echter nog navloekend voor continue, dan verandert de gefrustreerde neerwaartse trek van je linker mondhoek al snel in een opgeluchte boog omhoog. Wat blijkt, je mag het zo vaak je wilt nog eens proberen, waarbij je nooit veel verder dan een minuut of twee wandelen van de confrontatie wordt teruggezet.
Het is tekenend voor het comfort waarmee deze game je bedient om je te verzekeren van een optimale ervaring. Een spannende rit in een kabelbaan hoef je maar één keer te maken, de volgende keer laat de camera direct zien hoe je aan de overkant weer uitstapt. Ook hoef je veel minder dan in eerdere delen te zoeken naar voorwerpen en munitie, en heb je geen inktlinten meer nodig om je spel te kunnen opslaan.

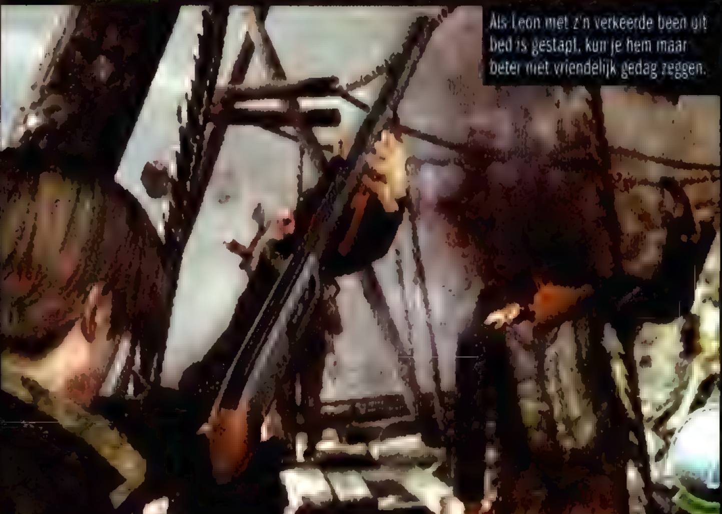
> "DIT IS DE TRIP VAN MIJN LEVEN GEWORDEN."



Geen irritante zoektochten, geen lange wachttijden, geen herhalende spelsituaties, de game grijpt je simpelweg bij je nekvel om je van hoogtepunt naar hoogtepunt te sleuren. En daar ga je graag in mee, hoe angstaanjagend je belevenissen soms ook mogen zijn.

VERTROUWEN

Door de comfortabele aanpak is dit eigenlijk ook een vrij gemakkelijk spel geworden maar zo voelt het nooit. Dat komt omdat je gewoon letterlijk bang wordt van al die gruwelen die je vaak onverwachts bespringen. Ze benemen je de adem, knijpen je keel dicht.
Ik ga de schrikmomenten hier natuurlijk niet verklappen maar ik kan je wel zeggen dat een plotselinge confrontatie met een eindbaas soms voelt als een stomp in de maag. En dat het niet prettig is om ergens opgesloten te worden met een leger zwaar gestoorde en nog zwaarder bewapende personen. Als er één boodschap is die Mikami wil overbrengen in dit 'spel', dan is het dat je nergens veilig bent. Je



Als Leon met z'n verkeerde been uit bed is gestapt, kun je hem maar beter niet vriendelijk gedag zeggen.

CAPCOM • NINTENDO • TEL. 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GRAPHICS 10 REPLAY 8 GAMEPLAY 10 98

"Niet alle AZ-supporters reageerden even gelaten op het nieuws dat Co Adriaanse aan het eind van het seizoen zou vertrekken."

"Wat kijk je nou jochie. Nog nooit een tandenstoker gezien?"

"Nee gekkerd, wacht even tot we binnen zijn."

"Nee, ik wil niet met je knikkereeuuuuuuuuuuu!"

Leon! Je houdt 'm verkeerd om.

Da's bijna net zo erg als die vliegende tackle van Bouazouan op Niels Kokmeijer.

kunt langs een ladder op het dak van een huis klimmen maar dat zal je belagers niet stoppen. Op een moment waarop ik me veilig waande, sprong er een beest over de heg, waarmee ik weer een traumaatje rijker was. Gesloten deuren? Dichtgespijkerde ramen? Ik zal er nooit meer op vertrouwen.

TSUNAMI

Als de hele spelwereld van Resident Evil 4 was ontdaan van alle monsters, puzzels en uitdagingen, als er nergens ook maar iets was om mij in mijn gang te stoppen of te hinderen, dan nog zou ik hebben genoten van mijn reis door de wereld die Resident Evil 4 heet. Het ziet er allemaal zo liefdevol afgewerkt en sfeervol uit, dat een simpele wandeling door de bossen, langs het meer en over de binnenplaats van een prachtig middeleeuws kasteel al een ervaring op zich is.

Toen ik binnen in het kasteel eenmaal schilderijen van Rembrandt en Botticelli had ontdekt, was ik helemaal verkocht. En de goede dingen bleven maar komen, steeds weer nieuw, steeds weer anders.

Vlammen en regenbuien zijn in een videogame nog nooit zo fraai vormgegeven als in dit meesterwerk. Dat lijken loze woorden, totdat een nachtelijke windvlaag de regendruppels in je gezicht jaagt en je in de verte een bende griezels met brandende fakkels in je richting ziet komen. Je staat ernaar te kijken als een toerist naar een tsunami. Ergens wel bewust van het dodelijke gevaar maar tegelijkertijd gefascineerd door de ontzagwekkende schoonheid ervan. Aan de grond genageld als een hert in de koplampen van een aanstormende auto.

TRIP VAN MIJN LEVEN

Ik heb de laatste maanden veel fantastische games gespeeld. De beste waren Halo 2, The Minish Cap, San Andreas en Jungle Beat.

GEEN "KOJIMAANSE" TOESTANDEN

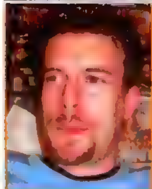
[illegible] Op het moment dat je teveel in [illegible] weg te zakken, schudt Mikami je wakker door je - bijvoorbeeld - te dwingen onmiddellijk twee knoppen tegelijk in te drukken. [illegible] plaatsen, zorgt Mikami dat de [illegible] wegstromen.

Ik kan me voorstellen dat sommige mensen zich hier- [illegible] ten om het hele avontuur van vijfentwintig [illegible]

Als je verwacht dat ik Resident Evil 4 nu aan dit lijstje topspellen ga toevoegen, heb je het mis. Ik wil deze vierde Resident Evil namelijk helemaal niet aan dit lijstje toevoegen. Deze game heeft me zo heftig aangegrepen, zo intens vermaakt, zo hartelijk geschokt, dat ik deze game zonder met mijn ogen te knipperen een meter boven die andere titels durf te plaatsen. Dit is de trip van mijn leven geworden!

GENRE: SURVIVAL HORROR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: MAART

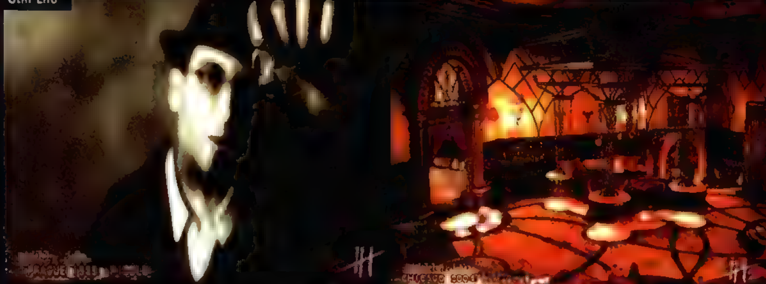
EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



De kleinere variant van de PlayStation 2 was in de diverse winkels niet aan te slepen. Het gaat inderdaad goed met de Japanse soft- en hardware reus. De Xbox en de GameCube hebben het nakijken als het gaat om verkoop van games maar met name als er gekeken wordt naar de marktpositie van de PS2.
Stel je een taart voor, slagroomtaart als je wilt, pak vervolgens een denkbeeldige mes en snijd er een stuk af dat meer dan de helft van de taart is. Dat deel symboliseert de PS2, en in het overgebleven stuk prikken de Xbox en GameCube gezamelijk een vorkje.
Het gaat dus goed met Sony; de PlayStation 2 loopt zelfs in de nadagen van de spelcomputer als een trein en de vooruitzichten met betrekking tot de PSP zijn behoorlijk rooskleurig en ook softwarematig heeft men weinig te klagen met bijvoorbeeld Grand Theft Auto: San Andreas dat al een paar verkooprecords heeft doen sneuvelen en een game als GT4

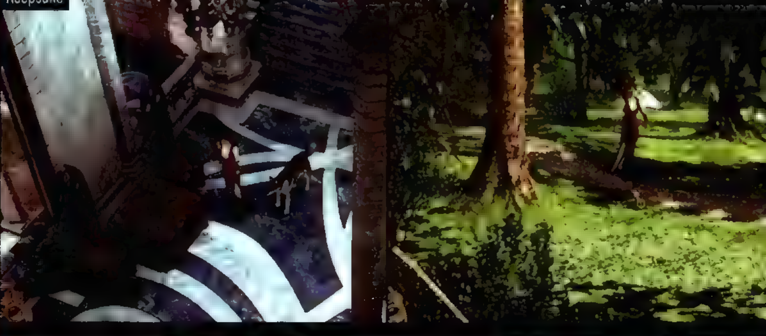
> "REKEN MAAR DAT ER OP DIT MOMENT KEIHARD DOOR DE MARKTLEIDER GEWERKT WORDT OM DE PLAYSTATION 3 KLAAR TE STOMEN VOOR DE E3 IN MEI."

die hoogstwaarschijnlijk hetzelfde zal doen. In Amerika, om maar een voorbeeld te noemen, moest GTA: SA heel even zijn nummer 1 positie afstaan aan Halo 2, dat al snel daarna een forse duikeling maakte in de verkooplijsten, waarna GTA de troon weer wekenlang voor zich opeiste. Die forse duikeling van Halo is op zich niet zo vreemd als je bedenkt dat we het hier hebben over een verkooplijst die álle verkochte games beslaat, dus ook games die verschijnen op de GameCube, Xbox en PS2 tegelijk (zoals vele EA games). Halo 2 is immers een Xbox-only game en moet dus opboksen tegen al die multiplatform games die alle systemen bij elkaar op kunnen tellen. Dat GTA: SA als PS2-exclusive absoluut geen moeite heeft de toppositie te consolideren, maakt de situatie alleen maar duidelijker. Overigens geldt deze situatie in Europa in minstens even sterke mate.
PlayStation 2 bezitters leunen ondertussen gemakzuchtig achterover. Die goede games komen toch wel, denken ze. Daar hebben ze gelijk in. Om nog maar te zwijgen over het toffe multimedia-apparaatje met de naam PlayStation Portable (PSP) dat eind maart moet verschijnen.
Toch zal Sony niet de fout maken om net als de PlayStation 2 -bezitter tevreden achterover te leunen. Nee, reken maar dat er op dit moment keihard gewerkt wordt om de PlayStation 3 klaar te stomen voor de E3 in mei.


Still Life

ADVENTURES NIET DOOD

Nog voor de zomer moeten er twee alleraardigste adventures uitkomen die maar weer eens bewijzen dat het genre adventures helemaal niet dood is.
De eerste die we onder de aandacht brengen is Still Life, de nieuwste adventuregame van Microids, de Franse ontwikkelaar achter het succesvolle Syberia.
Still Life is de officieuze opvolger op de in 2003 uitgebrachte adventure Post Mortem.
Je neemt in Still Life de rol aan van Victoria McPherson, een FBI agente die jaagt op een seriemoordenaar in Chicago. Deze zoektocht vertoont opvallende gelijkenissen met de zoektocht van haar grootvader, zestig jaar eerder, naar een seriemoordenaar in Praag. Het grappige is dat je via flashbacks ook de zoektocht van je opa, Gus McPherson, naspeelt (inderdaad, de hoofdrolspeler van Post Mortem). Op deze manier ontdek je parallellen tussen beide zaken en kun je wellicht de dader ontmaskeren.
Je kunt alvast in de sfeer komen op de spooky website van Still Life: www.stilllife-game.com.
Het andere adventure is Keepsake, een game die direct herinneringen aan de klassiekers King's Quest en Kyrandia oproept. De game komt van de kersverse Canadese ontwikkelaar Wicked Studios dat een aantal mensen in dienst heeft dat eerder bij Ubisoft Montreal werkte.
Jij speelt Lydia die samen met een pratende wolf (hond?) allerlei avonturen beleeft. Aan het begin van het spel is Lydia aangekomen op de Dragonvale Academy, een school waar je magie leert. Echter, bij aankomst is de boel uitgestorven en ga je op onderzoek uit.
Van beide games hebben we een trits mooie screens (als Ed ze tenminste laat afdrukken en het niet houdt bij een lullig screenshotje - Jan) *(als jij nou eens wat bondiger zou schrijven... oh nee, dan kan je natuurlijk minder declareren - Ed).*


Keepsake

EINDELIJK ECHTE GAME-OPLEIDING IN NEDERLAND?

Uit een onderzoek van Nederlandse bedrijven die zich bezighouden met games, de gemeente Breda en de plaatselijke HBO-opleidingen blijkt dat er veel interesse voor een game-opleiding bestaat.
Je hoeft je nog niet meteen aan te melden (we zouden ook niet weten waar) want dit is pas een eerste stap. Een zogenaamd vervolgonderzoek begin 2005 moet uitwijzen of er daadwerkelijk een game-opleiding gerealiseerd gaat worden. Men gaat daarin onderzoeken hoe groot de opleiding moet worden (elk jaar 1000 afgestudeerde devélopers is misschien wat veel), wat men op de opleiding gaat leren (eeeh, games maken... we geven maar een tip) en de internationale kwaliteitseisen (beter dan A2 Racer).
In ieder geval een interessante ontwikkeling die we zeker toejuichen, want hoe meer Nederlandse games er worden gemaakt, des te vaker we helemaal lam kunnen gaan op een première. We houden het voor je in de gaten.

WORLD

Ik zal mijn best doen om deze tekst zo helder mogelijk te houden, maar gezien het aantal punten dat ik wil maken zal een zekere chaotische structuur niet te vermijden zijn. Het feit dat ik al een paar weken niet meer fatsoenlijk heb geslapen, draagt hier ook zijn steentje aan bij.

Wat is er namelijk aan de hand? Ik hoor Jan natuurlijk al maandenlang het gospel vertolken over World of WarCraft. En aangezien ik me tegenwoordig ook op PC games stort, dacht ik ook eens poging te wagen. Dat het speltype van WoW wel in mijn straatje past had ik natuurlijk al lang door. Sterker nog, ik heb altijd al het idee gehad dat ik een MMORPG iets té leuk zou vinden. Ik was altijd bang volledig door zo'n spel te worden opgeslokt... en dat is precies wat er gebeurde.

VERSLAAFD

Vanaf het moment dat jouw zelf gecreëerde personage voet zet in de beginstad van zijn of haar ras kun je meteen aan de slag met

freecharts

WEEK 05 — In samenwerking met FreeRecordShop

PLAYSTATION 2

1	3	European Tennis Pro
2	4	NFS: Underground 2
3	2	GTA: San Andreas
4	5	FIFA 2005
5	-	Pool Paradise

XBOX

1	1	Mechassault 2: Lone Wolf
2	-	Outlaw Golf 2
3	3	Halo 2
4	2	NFS: Underground 2
5	4	Pro Evolution Soccer 4

PC CD-ROM

1	-	Doom III
2	1	LOTR: Battle For Middle Earth
3	5	Battlefield 1942: Secret Weapon
4	3	Colin McRae Rally 3
5	2	De Sims 2

GAMECUBE

1	2	Tales Of Symphonia
2	1	NFS: Underground 2
3	3	Zelda: Four Swords
4	4	Pool Paradise
5	5	Paper Mario 2

GAMEBOY ADVANCE

1	1	Pokemon Ruby
2	2	Pokemon Firered Met Wirel
3	-	Medal Of Honor:Infiltrato
4	3	Pokemon Sapphire
5	-	Zelda: The Minish Cap



OF WARCRACK...

de eerste quest. Dit was voor mij gelijk het moment dat ik hardcore verslaafd raakte aan WoW. Ik heb nu al een maand lang ieder moment van de dag dat ik vrij kon maken, besteed aan mijn Night Elf Druid en als ik niet aan het spelen ben, dan zit ik te bedenken welke quests ik nog moet doen.
Mijn hele week draait om WoW. Om zes uur 's ochtends naar bed en er om negen uur weer uit, is de laatste weken standaard. Ik heb met wel meer games een soortgelijke verslaving gehad - zoals met meerdere Metroid, Final Fantasy, en Zelda delen - maar daar ben je na een paar weken mee klaar. De wereld van WoW gaat maar door en dat is best een beangstigend idee. Immers, als je 'm effe laat liggen, wordt er niet op je gewacht. De wereld draait door of jij er nu deel van uitmaakt of niet. Als je niet speelt word je niet sterker, terwijl andere spelers wel meer ervaring krijgen. En voor een junkie als ik is dat een frustrerende gedachte.

GEVAARLIJK SPUL

Nu is het niet de bedoeling om een negatief beeld te geven over WoW, juist het tegenovergestelde. Ik vind het de indrukwekkendste spelervaring die ik ooit heb gehad. Toch kan ik me heel goed voorstellen dat het gevaar dreigt om niet meer uit je WoW trip te komen. Ik merk dat ik zelf echt moeite heb om met andere dingen bezig te zijn... zoals het echte leven. En net zoals sommige mensen gevoeliger zijn voor een drugs of alcoholverslaving is het heel aannemelijk dat sommige gamers niet bestand zijn tegen de aantrekkingskracht van Azeroth.
Toen ik na zo'n twintig uur gamen besefte dat ik al een hele tijd niet gegeten en gedronken had, begreep ik opeens iets meer van die Koreaan die enkele jaren geleden in een internet café overleed na een marathon gaming sessie. Het is gevaarlijk spul zo'n MMORPG, zeker als ie zo goed is als WoW. De spanning die je voelt als je met een paar vrienden een vijandig gebied binnenwandelt en spelers van de andere partij ziet opdoemen, het betoverende gevoel als je voor het eerst een nieuw gebied betreedt dat nog schitterender is dan het vorige, de drang om het volgende level te halen voor een paar nieuwe skills, alles nodigt uit om de echte wereld te verruilen voor Azeroth.
Dus geniet, maar speel met mate... of zo. En nu ga ik weer effe lekker een queestje doen!

STEVEN

"DE WERELD VAN WOW GAAT MAAR DOOR EN DAT IS BEST EEN BEANGSTIGEND IDEE."



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Ik heb er een vriend bij, Wouter Berhouwer uit Gouda. Hij schreef een lief briefje naar de PU met als kop: J.J. pro Xbox (zie Yo! Post PU 1, 2005). Dit naar aanleiding van de stukjes die je elke maand weer vindt onder het kopje 'Effe bijpraten'. Ik ben heel blij met deze nieuwe maat want ik bewonder mensen met een dergelijke opmerkingsgave. Ik maakte de PS2 zwart (geheel overbodig, dat is ie al), hemelde de Xbox te veel op en was niet objectief. Tja, dat krijg je er van als je een column schrijft als 'GAMER MET EEN XBOX'.
Wanneer begrijpen mensen nu dat Effe Bijpraten ons de kans geeft als bezitter van een PC, NGC, PS2 of Xbox een mening te geven, niet als objectief journalist. Feitelijk is dit de enige plek in de PU waar we 100% onze eigen pure ongezouten mening kunnen geven.
En ga vervolgens eens na wat er de laatste maanden met die consoles gebeurd is. Volg de grote lijnen. Moet Jeroen als 'gepassioneerd PS2-bezitter' negeren dat Sony zich veel meer dan in het begin op de casual gamer richt? Moet Jurjen negeren dat commercieel gezien de NGC minder succesvol is dan de concurrentie? Nee, toch?
Ook ik zal negatieve zaken over de Xbox best melden, en dat heb ik een half jaar geleden ook ruimschoots gedaan, toen er nauwelijks een line-up was, er veel meuk uitkwam en Microsoft zich echt liet wegblazen door Sony. Toen las ik opeens op Xbox-sites dat J.J. anti-Xbox was... en nu ben ik pro-Xbox.
Tja Wouter, ik zie de laatste maanden niet zo veel slechte dingen gebeuren op de console. En ik haat de PS2 of de NGC ook niet. Dat maken jullie er van. Godbetere stond er vorige maand in de VARA-gids bij een verhaal over Gamekings: "J.J., de Nintendo-hater" (zie commentaar). Hoe komt men er bij. Alleen omdat ik op de vraag wat ik van Nintendo-games antwoord dat deze spellen mij niet echt aantrekken door de vormgeving. Mag dat niet? Me niet aangetrokken voelen, is echt iets anders dan zeggen dat het slechte games zijn. Dat heb ik namelijk nooit beweerd. Dat zwart-wit gelul altijd.
Ik vind gewoon dat Microsoft momenteel goed zijn werk doet. Xbox Live staat als een huis, de games zijn over het algemeen goed en op marketing gebied staan ze hun mannetje.
In het begin van Effe Bijpraten lagen de zaken beduidend anders maar momenteel zijn er slechts kleine vlekjes die het MS-blazoen schaden. Ik pro-Xbox? Ja, op dit moment helemaal!

"IK PRO-XBOX? JA, OP DIT MOMENT HELEMAAL!"

BRAZILIAAN WINT WK FIFA

Nu potverdomme; ze hebben de beste voetballer ter wereld, ze spelen iedereen zoek op het groene gras en nu winnen ze ook nog eens het officiële WK FIFA (op de Xbox)!
De 21-jarige Thiago Carrico de Azevedo uit Rio de Janeiro versloeg in de finale de even oude Matija Biljeskovic uit de Verenigde Staten. Opmerkelijk was wel dat de Braziliaan niet met zijn eigen nationale team speelde, maar met Frankrijk. Inderdaad, gokkend op de snelheid en individuele klasse van Thierry Henry, natuurlijk. De Amerikaan ging voor AC Milan, een team met een ijzersterke verdediging en één levensgevaarlijke spits. De eindstand in de finale was 2-1.
Dat de man overigens beter op de console is dan op het veld, kun je vrij eenvoudig afleiden aan de foto. Typisch zo'n gast die bij gym als laatste gekozen wordt.



GAMEKINGS OP BNN

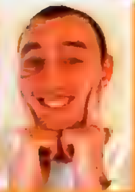
Misschien hebben sommige lezers het al gezien. De PU/GK-crew is nu ook op BNN te zien en wel elke vrijdagmiddag in het programma BNN University. We vullen daarin elke week een item van zeven minuten over games. Steevast een review en een item op lokatie. Dre is dit keer de host en de rest de 'kenners'. Stijl? Tja, moeten we dat nog gaan uitleggen? We zeggen gewoon nog steeds waar het op staat. Check het maar uit: elke vrijdagmiddag op BNN van 17.10 tot 17.59 uur.



MEISJE LOOPT TRAUMA OP DOOR WOORD 'FUCK' IN GAME

[illegible]

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Ik wil iedereen bij deze waarschuwen: er is een nieuwe drug op de markt. Een drug van een stelletje oude bekenden. Ze zijn populair bij de redactie en we hebben er al vaker mee te maken gehad. In het verleden hebben deze types ons namelijk al eerder verleid met hun tijdrovende verdovingsmiddelen.
Maar toch, niet eerder slaagden deze duivelskunstenaars er in ons zo'n sterke, overtuigende, zo alles opslokkende lekkernij voor te schotelen. Ik ben in ieder geval al niet meer te redden. Ik ben verloren en berust in mijn lot. Maar jij... jij kan misschien nog ontkomen.
De drug is ongekend sterk en zal de PC gamende community die graag online vertoeft infecteren en nooit meer loslaten. Eenmaal in de ban van deze drug kom je er niet meer vanaf. Slaaptekort, wallen onder de ogen, besef van tijd en ruimte verdwijnt als sneeuw voor de zon, hygiëne holt achteruit, uitdrogingsverschijnselen steken de kop op, eten heeft geen waarde meer; slechts pizza's en

"IK BEN VERLOREN. IK HEB ME IN MIJN LOT GESCHIKT. MAAR JIJ... JIJ KAN MISSCHIEN NOG ONTKOMEN!"

Chinees omdat die telefonisch te bestellen zijn.
Terwijl je die maaltijden bestelt, ben je nog steeds een gevangene van de even hardnekkige als ultieme verslaving. Vergroeid met het toetsenbord, suizende oren, brandende ogen, stekende pijn in nek en rug, kramp in de vingers... het doet er allemaal niet toe. Je moet door.
En dat terwijl het in het begin allemaal zo onschuldig lijkt. Het tempo is laag, je huppelt wat rond, praat wat, keuvelt wat, klikt links, klikt rechts, tuurt om je heen, gaat weer verder... homtiedomtiedom. Tralalalala.
Maar dan, je wordt beter, sterker, stoerder, cooler, mooier, de avonturen worden meeslepender, je belevingen doen er steeds meer toe, de drug nestelt zich langzaam in je aderen en neemt bezit van je. Je kunt niet meer stoppen. Je wilt niet meer stoppen. Er is nog zoveel te doen. Je moet die ene grot nog uitkammen, dat enorme meer nog verkennen, dat bos nog doorkruizen. Je hebt een afspraak, je komt tijd te kort... en alweer is het acht uur later.
Pling. Ed mailt. Waar blijven je teksten? Een holle zin die totaal irrelevant is geworden. Je moet Azeroth redden. Je bent level 43 Night Elf en er ligt nog zoveel in het verschiet. Damn you, Blizzard! Damn you, World Of WarCraft! Ik ben niet meer te redden. Ik ben verloren. Ik heb me in mijn lot geschikt. Maar jij... jij kan misschien nog ontkomen!

RTS WALHALLA IN 2005!

2005 lijkt het jaar te worden van de RTS games op PC. Allereerst natuurlijk het grote nieuws van Command & Conquer: Red Alert 3 en Age Of Empires 3; twee reusachtige games waar veel van wordt verwacht.
Rond deze tijd kun je al aan de slag met Settlers: Heritage Of Kings en ligt eindelijk Armies Of Exigo in de winkels. Atari gaat keihard in de aanval met de C&C killer Act Of War: Direct Action (zie bovenste screen). Dit wordt een RTS met moderne oorlogvoering waarin je bekende monumenten en gebouwen als Buckingham Palace, The White House en Capitol Hill aan gruzelementen mag schieten.
Dan is er voor wie een mix zoekt van Civilization en Age Of Empires gameplay nog Empire Earth 2 (plaatje onder), verder komt er een add-on voor Rome: Total War aan en laat Blitzkrieg 2 in 2005 zijn neus zien. Fans van Napoleon kunnen voorts aan de bak met Cossacks II om vervolgens heel snel over te lopen naar het veel betere Imperial Glory.
Het worden drukke tijden voor strategen!



TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

Titel	Cijfer	Nr.
GAME BOY ADVANCE		
Zelda: The Minish Cap	[illegible]	PU12
Final Fantasy I & II Dawn of Souls	[illegible]	[illegible]
Hamtaro Rainbow Rescue	[illegible]	[illegible]
Need for Speed: Underground 2	[illegible]	[illegible]
PC		
Half-Life 2	[illegible]	PU1
World of WarCraft	[illegible]	PU2
The Lord of The Ring: Battle for Middle-Earth	[illegible]	PU1
Pirates	86	PU12
RollerCoaster Tycoon 3	[illegible]	PU12
Vampire The Masquerade: Bloodlines	[illegible]	PU1
The Chronicles of Riddick	[illegible]	PU2
Tribes Vengeance	84	PU12
MoH: Pacific Assault	84	PU12
The Moment Of Silence	[illegible]	[illegible]
PLAYSTATION 2		
GTA San Andreas	[illegible]	PU 12
Prince of Persia	[illegible]	PU 12
WRC 4	[illegible]	PU12
JAK 3	[illegible]	PU12
Killzone	87	PU12
Need for Speed Underground 2	84	PU12
De Urbz: Sims In The City	82	PU12
LMA Manager 2005	[illegible]	PU1
LotR: The Third Age	[illegible]	PU12
EyeToy Play 2	[illegible]	PU12
Ace Combat 5: The Unsung War	[illegible]	[illegible]
XBOX		
Ghost Recon 2	85	PU1
Guilty Gear X2 #Reload	83	PU2
Kingdom Under Fire: The Crusaders	82	PU12
De Urbz: Sims In The City	82	PU12
LotR: The Third Age	[illegible]	PU12
GAMECUBE		
Metroid Prime 2: Echoes	[illegible]	PU12
Donkey Kong Jungle Beat	[illegible]	PU2
Paper Mario	[illegible]	PU12
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	84	PU1
De Urbz: Sims In The City	82	PU12

EA EN UBISOFT HEBBEN RUZIE

Het is onrustig in de game-industrie. EA heeft namelijk 20 procent van de aandelen van de Franse publisher Ubisoft gekocht. En dit kan, let wel, kán een manier zijn om het bedrijf langzaam maar zeker over te nemen. Immers: aandeelhouders en zeker grote aandeelhouders, hebben recht van spreken bij het goedkeuren van het beleid van het desbetreffende bedrijf. En als je de meerderheid van de aandelen in jouw bezit hebt...
Ubi is echter nog niet in handen van EA. Het bedrijf verzet zich namelijk hevig tegen de 'indringer'. Maar tegenhouden kan men het niet, iedereen mag immers aandelen kopen. Niemand weet ook wat EA precies wil met de aandelenaankoop. Het kan een goede belegging zijn geweest, aangezien Ubi het financieel prima doet maar ook het begin zijn van een masterplan.
Een partij die misschien wel een stokje voor EA's plannen kan steken, is de Franse regering. Zij hebben al aangekondigd een onderzoek naar de aankoop in te stellen, in het kader van het landsbelang.
En dan heb je nog Bruno Bonell, het kale licht van Ubi's landgenoot Atari. Hij heeft zijn camouflagepak al aangetrokken. Hij voorziet een verdere aankoop van aandelen door EA: "Electronic Arts certainly did not enter Ubisoft's capital to just stay at that level," Hij geeft verder aan dat hij Ubi wil helpen om een 'vijandelijk' bod van EA af te slaan. Helaas heeft zijn bedrijf bij lange na niet de cash die EA heeft.
Overigens heeft het verhaal nog een saillant Nederlands tintje. EA kocht de aandelen namelijk van de financieringsgroep van John de Mol: TALPA. Eredivisie voetbal bleek toch leuker dan Splinter Cell spelen.

COMMENTAAR WORDT EA TE GROOT?

Zoals je op de vorige pagina kon lezen, kocht EA onlangs twintig procent van de aandelen van Ubisoft. Dat is een enorm aantal en zou je kunnen zien als een regelrechte aanval. De gebroeders Guillemot zijn not amused maar kunnen er weinig aan doen.
Twintig procent betekent kort door de bocht genomen dat van iedere game die Ubisoft verkoopt, 1/5 van de winst naar EA gaat. Daar hoeven ze verder dus helmaal niks voor te doen. Nou ja, niks... deze grap kostte EA een bedrag van tussen de 85 en 100 miljoen dollar. En EA blijft hongerig. Zo deed de uitgever een bod op Digital Illusions (DICE), de mannen achter de Battlefield serie. Het eerste bod ter overname is afgeslagen maar EA komt met een nieuw bod. De Battlefield franchise is EA heel wat waard en dus lijkt ook dit een kwestie van tijd. Met die naam Battlefield in het bezit liggen er weer een heleboel mogelijkheden open (bijvoorbeeld een Battlefield RTS, om maar eens iets te noemen).
Je kunt je afvragen hoe gezond het is dat EA steeds groter en groter wordt. Veel partijen leggen het bijltje erbij neer. Zo is Microsoft gestopt met sporttitels uitgeven en is Take2 de ESPN licentie kwijt. Bovendien; het opkopen en inlijven van allerhande studio's haalt in sommige gevallen de ziel uit teams. Het gevaar voor lopende band games ligt op de loer, getuige het recentelijk verschenen GoldenEye: Rogue Agent. Aan de andere kant laat EA juist zien ook over behoorlijk veel kwaliteit te beschikken met spellen als NfS: Underground 2, BurnOut 3, de Street reeks etc.
EA slaagt er tevens in games aan de massa te brengen, ervoor te zorgen dat gamen algemeen geaccepteerd wordt... en dat is voor iedereen die op enigerlei manier werkzaam is in de biz alleen maar gunstig.
Anderzijds, het kan het niet goed zijn om op deze manier de concurrentie uit te schakelen. Als we zo doorgaan, blijft er nog maar een handjevol uitgevers over en met weinig concurrentie wordt men lui en arrogant.
Ik gun iedereen al het succes in de wereld maar ik zie deze expansiedrift van de digitale reus EA toch met enige reserves tegemoet...

JAN



NINTENDO DS WORDT OP 11 MAART GELANCEERD

Toe aan iets nieuws? Een DS wellicht? Het ding ligt vanaf 11 maart in de winkel, na betaling van Euro 149,99 mag je 'm mee naar huis nemen. PictoChat is ingebouwd en net als in de VS gaat de eerste lading DS-systemen ook in Europa vergezeld van een gratis speelbare demo van Metroid Prime, getiteld First Hunt.

SOFTWARE

De software gaat 29,99 óf 39,99 Euro kosten, volgens het persbericht zal dit per titel verschillen. Waarschijnlijk betekent dit dat de titels van Nintendo zelf €29,99 zullen kosten en die van de meeste third party's 39,99. Inderdaad, dat is nogal een verschil. Een beetje slordig van Nintendo, om een dergelijke situatie toe te staan.
De eerste vier titels van Nintendo zijn Super Mario 64 DS (review in dit nummer), WarioWare Touched! (ook in dit nummer besproken), Polarium (leuk puzzelspel, volgende maand de review) en Pokémon Dash (waardeloos wrijf-om-te-racen-spelletje, volgende maand kraken we 'm wat gedetailleerder af).
Hier worden nog eens tien titels aan toegevoegd door derde partijen. Spider-Man 2, Project Rub en Asphalt Urban GT krijgen in dit nummer al een cijfer, met een beetje mazzel hebben we volgende maand ook Tiger Woods PGA Tour, The URBZ: Sims in the City, Mr. DRILLER: Drill Spirits, Rayman DS (zie screen links), Zoo Keeper, Ping Pals en Robots besproken.
Alleen in de landen waar het spel niet vertaald hoeft te worden (Scandinavië, Engeland, Nederland) is de dating sim Sprung als vijftiende game aan het lanceringsaanbod toegevoegd, deze game is dus niet in taalpuristische landen als Duitsland, Frankrijk en België te koop.

IN ONTWIKKELING

Natuurlijk worden er de rest van het jaar nog de nodige games aan dit eerste aanbod toegevoegd. Volgens Nintendo zijn er 120 titels in ontwikkeling. Van de games die nog dit jaar zullen uitkomen, is Another (zie screen rechts) misschien wel de meest interessante. Dit betreft een stijlvol vormgegeven adventuregame waarin de twee schermen en touch screen besturing heel doeltreffend worden gebruikt. Ook Advance Wars en Yoshi's Touch & Go beloven puike spellen te worden die het tweede scherm en de touch screen-besturing daadwerkelijk in de gameplay integreren. Andere opvallende titels op de Europese releaselijst voor 2005 zijn Nintendogs, Kirby DS, een nieuwe Mario Kart en Castlevania DS.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Als je deze PU dichtslaat kun je niet verder lezen maar wel zien dat er eindelijk weer eens een Cube-titel op de cover staat. En wat voor een!
Het was me een waar genoegen er een artikel van vier pagina's over te schrijven. Nu maar hopen dat mensen het ook gaan lezen.
Dat zeg ik omdat nummers met een GameCube-titel op de cover steevast een stuk minder goed verkopen dan een cover met een PlayStation 2-titel. Dat wijzen de cijfers uit.
De redenen hiervoor laten zich wel een beetje raden. Allereerst zijn er natuurlijk lang niet zoveel Cube-bezitters als er PS2-bezitters zijn. Daarbij lijken plaatjes van stoere actiehelden met wapens de gemiddelde PU-lezer ook meer aan te spreken dan een afbeelding van een gekke aap met een stropdas of een blije meneer in een blauwe overall. Met zo'n blad wil je natuurlijk niet gezien worden. Straks denken mensen nog dat je een kind bent, en voordat je het weet komen ze erachter dat je stiekem wel eens opgewekt raakt van vrolijkheid.
Ik heb zelf de cover nog niet gezien, maar

"WAAROM ZOU IK NIET WILLEN DAT PS2-BEZITTERS OOK VAN DIT PRACHTSPEL KUNNEN GENIETEN?"

hoop dat het lekker gruwelijk is geworden, en als de marketingmensen een beetje slim zijn, hebben ze er met grote letters overheen gezet: OOK OP DE PS2!
Sommige mensen vinden het vervelend dat Resident Evil 4 ook op de PlayStation 2 wordt uitgebracht. Ik ben er daar één van. Da's eigenlijk wel vreemd, want waarom zou ik niet willen dat PS2-bezitters ook van dit prachtspel kunnen genieten? Da's toch eigenlijk wel heel erg egoïstisch en kinderachtig. Misschien is het omdat ik hoop dat PlayStation-bezitters door RE4 over de streep getrokken zouden worden om ook een Cube aan te schaffen, zodat dat ding wat meer in trek zou komen, en ik vaker coverstory's zou mogen schrijven. Maar dat egoïstische en kinderachtige herken ik ook wel een beetje.
Komen er nog exclusieve games aan die wat kunnen betekenen voor de populariteit van de Cube? Nee, die komen niet meer. De grootste titels zijn de nieuwe Mario en Zelda, en dat zijn games die vooral in de smaak vallen bij de gedoodverfde Nintendo-liefhebbers, en die hebben al een Cube. Star Fox Assault, Baten Kaitos, Geist, Advance Wars Under Fire, Fire Emblem, het zijn geen games waar je de twijfelende Jan Patat mee over de streep trekt. Maar wij zeldzame fijnproevers hebben natuurlijk wel weer genoeg om likkebaardend naar uit te kijken, ook na het drie keer of nog vaker uitspelen van Resident Evil 4.

POWERSPY

■ De NBA bracht naar buiten dat EA een bod heeft gedaan op de exclusieve rechten van de Amerikaanse profcompetitie. Met NBA Live en NBA Street brengt EA twee NBA-gerelateerde games uit maar tot nu toe is men niet de enige. Electronic Arts ontkent het bericht.

■ Helemaal onlogisch zou het niet zijn, aangezien EA wel voor de komende vijf jaar de exclusieve rechten van de NFL (voetbal met een vreemde bal) heeft gekocht.

■ Dat wordt dus straks veel sportgames met fake-namen spelen.

■ Valve heeft onlangs 30.000 cheaters van Steam afgeflikkerd. Waren we eerst wat kritisch over Steam, met name over het feit dat veel gamers helemaal niet van het bestaan van dit stukje software-belevenis af wisten, dit vinden we dan weer erg cool.

■ Misschien kunnen die 30.000 een aparte competitie opzetten. Diegene die het beste valsspeelt wint.

■ Sinds J.J. als Nintendo-hater is bestempeld in de VARA-gids, heeft hij nachtmerries. Hij droomt dat ie op straat wordt neergestoken door een man in een tuinbroek, een rode pet en een snor.

■ Honderd procent zeker; er komt een Castlavania naar de DS. Wordt straks een heel gepriegel, zo'n touwtje om je stylo binden, zodat je kunt zwepen.

■ We vinden het nog steeds erg leuk als mensen onze namen op straat roepen of de naam van het blad of TV-programma waar we voor werken. Maar gebruik dan wel de juiste naam. De volgende gast die Gammo roept als we voorbij komen, die laten we namelijk gedwongen 24 uur naar dit programma kijken.

■ De baas van Nintendo, Iwata, heeft 2005 bestempeld tot het jaar van de Revolution, de opvolger van de GameCube. Iwata zei verder dat Nintendo dit nieuwe jaar echt het gevecht met Sony en Microsoft wil aangaan. Met de GameCube hebben ze die strijd niet kunnen winnen. Revolutie dus maar...

■ Je kunt je het bijna niet voorstellen, maar de Amerikaanse soldaten in Irak vinden het leuk om in hun vrije tijd... nog even lekker verder te knallen op de PC of console. Tja, daar zie je de vijand tenminste nog eens voor je staan. Enkel autobommen koppen is ook niet echt tof.

■ Nieuw genre? Gene Troopers van publisher TDK is een zogenaamde Retro-SF shooter. Dat wil zeggen dat je weliswaar in de toekomst bent maar dat deze er wel zo uitziet zoals de mensen vroeger dachten dat het er uitzag. Wil je weten hoe leip dat is? Vraag je oma of opa een marsmannetje te tekenen.

■ Goed nieuws, Doom 3 op Xbox ligt 1 maart in de winkel. Als extraatje bevat de game een co-op mode.

■ Er komt ook een speciale versie van Doom 3 die tevens Doom en Doom 2 bevat. Retro op je Xbox, is dat niet net zoiets als een F16 met propeller?

COMMENTAAR VARA VINDT J.J. NINTENDO HATER

Onlangs liep een journalist van de VARA-gids een dagje mee met ons bij Gamekings. Hij wilde een leuk stukkie (wat het ook voor 99,9% was) over onze show schrijven. Nu, dat mag altijd, graag zelfs. Alleen stond ik er wel gekleurd op. Ik was volgens hem namelijk een "zelf verklaard Nintendo-hater", en dat is me nogal wat. Ik haat Nintendo dus niet alleen, nee, ik ben ook nog eens trots op die naam. En inderdaad, boven mijn facturen staat altijd J.J. Belderok, tekstschrijver en onbezoldigd Nintendo-hater en mijn neefjes bergen hun NGC altijd veilig op als ik op bezoek kom.

Wat een gelul, alsof ik de aanvoerder ben van een soort Hofstad-groep die een Jihad tegen Nintendo voert. Tuurlijk ben ik me ervan bewust dat ik in de PU en GK laat merken dat N-games niet mijn ding zijn. Maar de reden is in mijn optiek legitiem: het is mijn smaak niet.

Zo houdt Jurjen niet van PC-strategie, Boris zul je niet snel een flightsim zien spelen en Steven heeft weinig met racegames. Maar daar hoor je niemand over. Een aanval op Big N. heeft echter meer impact. Waarschijnlijk omdat de Japanse grootmacht veel te vaak in een verkeerd hoekje wordt geplaatst.

Niemand kan het mij echter kwalijk nemen dat ik niet door de vormgeving van Miyamoto en consorten kan heenkijken. En daar baal ik zelf nog het meest van want als objectief journalist zie ik ook wel dat ik nu op gameplay-gebied veel mis. Mijn hoop is dan ook dat N. ooit ook realistische games 'voor mij' gaat maken want dan weet ik zeker dat ik goede tijden ga beleven.

Kortom, iedereen mag roepen dat J.J. niet van N-games houdt en iedereen mag me daar op aanspreken (wat erg vaak gebeurt)... maar ga niet zeggen dat ik N-games slecht vind of dat ik ze haat want dat is pertinent onwaar. Dat zou ook onzin zijn want de kwaliteit van N-games staat vaak buiten kijf.

Ik haat maar één ding, en dat zijn mensen die 'niet houden van' en 'haten' door elkaar halen.

J.J.

TAKE 2 KONDIGT AAN & STELT UIT

We gaan er gevoeglijk vanuit dat de meeste PU lezers het al wisten maar voor de volledigheid melden we het toch maar even: in juni dit jaar moeten de PC en Xbox-versie van GTA: San Andreas verschijnen. Een leuk vooruitzicht.

Tegelijkertijd stelt Take 2 twee andere games weer uit. Midnight Club 3: DUB Edition (zie screen) lijkt eerder april dan februari of maart te worden, en The Warriors - een game over bendeoorlogen gebaseerd op de gelijknamige cultfilm - zal niet eerder het licht zien dan 'ergens tussen mei en juli' van dit jaar.

WWW.POWERWEB.NL

FORUM QUOTES

***Monkey_Virus:* Nintendo gelooft dat de consument een vernieuwende manier wil om games te besturen en dat zou in de GC-opvolger (Revolution?) gestalte moeten krijgen. Hierin schuilt volgens mij het gevaar dat nog meer ontwikkelaars dan bij de GC het geval was, de nieuwe N-console links laten liggen want veel third party developers zullen niet zomaar besluiten meer geld uit te geven om een game ook geschikt te maken voor de console met aparte besturingsmogelijkheden. Wat denken de Nintendo-experts hier van?**

JURJEN: Het doet me deugd te zien dat de beleidsmakers bij Nintendo nog steeds het lef hebben om buiten het meest voor de hand liggende te denken. Niemand van ons kan voorspellen hoe de videogamesmarkt er over tien jaar uitziet. Spelen we dan nog steeds met de controller die we vandaag ook gebruiken? Vast wel. Maar is dat de enige comfortabele manier om van games te genieten? Zal het daar voorgoed bij blijven? Ik weet het niet.
Ik ben persoonlijk groot voorstander van veranderingen, loslaten van vastgeroeste waarden en normen, revoluties, rebellie, progressie en innovatie. Persoonlijk voel ik me dus zeker aangesproken door de werknaam van Nintendo's volgende console.

BOSS: Ze creëren hun eigen markt. Briljant. Met de GC hebben ze trouwens, op één kwartaal na, nonstop winst gemaakt, daar waar Xbox verlies draaide en zelfs de PS2 periodes had dat ze in de min zaten.

KOOPIE: Gamen is niet meer puur met happy characters in happy werelden met happy muziekjes rondrennen en springen enz. enz. De games zijn allemaal veel harder, duisterder en vooral cooler geworden. En nu ik 20 ben spreekt dit me ook veel meer aan dan met happy characters in happy werelden met happy muziekjes rondrennen. Nintendo probeert nu via innovaties alsnog een goed imago te herwinnen. Ze kunnen hun imago niet ineens van happy naar cool veranderen want dat komt na al die tijd gewoon niet meer geloofwaardig maar eerder gemaakt over. Het touchscreen op de DS is de eerste van de innovaties. En schiet naar mijn mening al meteen zijn doel voorbij. Eigen markt creëren door innovatie zeg je? Dan moet de innovatie wel goed zijn en ik vind het niks.

MISTSCHWEIN: Ik vind die volwassen sfeer niet interessant. Ik ben meer te vinden voor fantasievolle en vrolijke/kleurrijke spellen (de wereld is al zo slecht), en daarom kan ik me goed in de spellen/filosofie van Nintendo vinden. En leeftijd heeft hier geen zak mee te maken. Ik ben zelf 21, en altijd fan van Nintendo geweest, en ik zal het ook blijven.

KOOPIE: Playstation is gewoon een begrip. Iedereen weet wel waar je het over hebt en denkt meteen: coole console. (jaja N-fans.... ik weet het: jullie niet) En waarom zal de PS2 zoveel (lees HET MEEST) verkocht hebben ondanks dat het de minst krachtige console is? Goh... Trouwe fans anyone?

BRULKIKKER: Een vriend van me is er ook zo eentje;
IK: Remy, waarom heb je een PS2 en niet iets anders?
R: Nou gewoon, Playstation is gewoon de meest relaxte shit man!
IK: En waarom spelen we dan altijd alleen maar op mijn Xbox?
R: Leukere spellen...
IK: Dus de Xbox is eigenlijk beter?
R: Nee, Playstation is cooler. Ik koop ook weer een PS3.
IK: En dat weet je nu al, zonder het ding of de alternatieven te kennen?
R: Ja, Playstation is de shizzle!
Severe case of BRAINWASH!!

CHECK WWW.POWERWEB.NL VOOR DE NIEUWSTE DEMO'S, TRAILERS, WALLPAPERS, INFO OVER DE HUIDIGE EN NIEUWE PU, ABONNEEPREMIES, HET LAATSTE NIEUWS EN MEER DOPE SHIT!

POWERSPY

■ Leuk detail in de Cube-versie van NBA Street V3; je kunt met Mario en consorten spelen. Zie je het al voor je, Zelda die snoeihard over Kirby heen dunkt?

■ Overigens hebben we lang gezocht, maar de Master Chief en Blinx zitten niet in de Xbox-versie en Solid S. en Jak ontbreken op de PS2.

■ Helaas, we hadden er een beetje op gehoopt maar de grote CES-beurs (alles met elektronica) leverde geen aankondiging van Sony (PS3) of Microsoft (Xbox 2) op. Wel een hoop hilariteit. Bill Gates probeerde namelijk Forza tegen de bekende presentator Conan O'Brien te spelen, maar dat ging technisch gezien behoorlijk fout. Toen daarna de presentatie ook nog een paar keer crashte, had Microsoft die oude naam voor even weer helemaal terug. Ouch!

■ Sony meldde niet meer dan dat de PSP in maart in Europa uitkomt en dat de Amerikaanse prijs $199,00 bedraagt. Omgerekend is dat rond de 170 euro, maar we verwachten dat ie hier 199 euro gaat kosten.

■ Overigens verloopt de launch van de PSP niet helemaal smooth. Het apparaatje is prima in orde, de voorraad in de winkels echter niet. Ten tijde van het schrijven van deze Powerspy was het zelfs voor Japanners bijkans onmogelijk om zo'n apparaat te bemachtigen.

■ Insiders fluisteren dat Sony alle capaciteit in de fabrieken gebruikt heeft om de nieuwe kleine PS2 te produceren. Die verkocht namelijk beter dan verwacht.

■ Goede grap van onze concullega's van PC Zone. Ze stuurden ons een nieuwjaarskaart met daarop de beste wensen en de toevoeging 'dat we maar slecht mogen verkopen dit jaar.' Bij deze wensen we hen ook een kutjaar toe.

■ 'Goed de lul', dat is de beste kwalificatie voor de 26-jarige Amerikaan Jathan Desir. Hij is namelijk gepakt tijdens een grote anti-warez actie en heeft bekend games te hebben gekopieerd. Hij kan maximaal 25 jaar cel krijgen.

■ Is maar te hopen dat ie een paar games mee de bak in mag nemen.

■ Een nieuwe victorie voor de GTA-reeks. De game is nu niet alleen de 'veroorzaker' van moordpartijen, maar zet kids nu ook aan tot het volkalken van de muren. Daar zijn ze dan laat bij, wij deden dat al na Jet Set Radio

■ Vampieren zijn opeens hot. De Russische developer Nival Interactive (klinkt als nachtcrème) komt met een turn based RTS over vampieren, genaamd Nightwatch. Inderdaad, eerst bijt jij, dan de CPU, dan zuig jij weer ..

■ Opmerkelijk, het was rond kerst niet Half-Life 2 of The Sims 2 die op 1 stonden in de Amerikaanse PC-charts... maar Rollercoaster Tycoon 3.

■ Jan en Murielle waren de gelukkigen die dit jaar met hun respectievelijke families in de sneeuw mochten spelen. En helaas voor Jan, we moeten toch concluderen dat onze dame hem er vierkant uit snowboard. En nee, Jan, dat je beter kan SSX'en, telt niet mee.

POWERSPY

■ Nintendo heeft aangegeven dat het maar liefst 250 titels voor de DS en GBA zal releasen dit jaar. Prima, toppie, als het maar geen halfbakken ports zijn. PLEASE!

■ Wel online of niet online, GT4 verkoopt als een gek. In Japan ging de game van Yamauchi al meer dan 600.000 keer over de toonbank!

■ Toch een beetje enge woorden van Bill Gates. De Xbox 2 moet voor iedereen worden, niet alleen voor de echte gamers. Als dat maar niet betekent dat we meer Blinx-achtige games krijgen. Want dan zetten ze de tijd zelf een jaar of drie terug.

■ Timeshift is een nieuwe shooter van Saber Interactive. Zegt je niks? Dat kan heel goed, want deze game was eerder voorzien van het naamkaartje Chronos. Zegt je nog niks? Tja, dat gevoel hebben wij ook. Wordt in ieder geval opnieuw een spel dat zich afspeelt in een kapotgeschoten wereld waar je vecht tegen een onbekend kwaad.

■ Jaaaa, Rugby 2005 is aangekondigd. Goed nieuws voor de vier fans van dit spel in ons land.

■ Kijk, daar hebben we Powerspy nu voor, nieuwtjes waar je echt geen ene flikker aan hebt. Bijvoorbeeld dat Sega's Classics bevestigd zijn voor de Gizmondo, een nieuwe handheld die net zo kansloos is als de PU-crew tijdens een voetbalwedstrijd tegen Arsenal.

■ En Powerspy hebben we ook voor deze zaken. In Wired, een Amerikaans nerd-blad verscheen een fictief interview met oud-Nintendo baas Yamauchi. Fictief wil dus zeggen dat het interview voor de volle 100% verzonnen is. Verzonnen of niet; het was wel erg grappig om te lezen, temeer veel gamers het voor waar aanzagen en er schande over spraken op het net.

■ Bijvoorbeeld over een gesprek tussen Steve Balmer van Xbox en een N-baas. Op de vraag van B of Nintendo gekocht kon worden, zou deze man gezegd hebben: 'hey, Balner, why don't you suck my tiny yellow balls'.

■ Verder riep Yamauchi in dit 'interview' dat hij Mario een snor had gegeven omdat alle Italianen harig zijn. 'He is Italian, Italians are hairy, he needs a moustache, and so what if some idiots think he looks like Hitler.'

■ Tenslotte meldde Y. nog even dat de PSP wat hem betreft veel leek op een penis.

■ Heeft er nu nog iemand twijfels aan de echtheid van dit vraaggesprek...

■ Ditzelfde blad geeft elk jaar ook de zogenaamde Vaporware Awards weg voor beloftes die nooit ingelost werden.

■ Nummer 1 werd de Phantom, de spelcomputer die elk jaar weer het nieuws haalt, maar nooit echt in de winkels verschijnt.
Op drie stond overigens Longhorn van Microsoft, de nieuwe 'Windows', die gamen makkelijker zou moeten maken. De software werd voor 2004 beloofd, maar kwam niet uit. Goed idee misschien om Duke Nukem Forever (elk jaar in de top-5) gratis bij Longhorn te geven.

NEXT GEN NIEUWTJES

De E3 komt dichterbij en dus sijpelen er steeds meer nieuwtjes over de next gen consoles naar buiten. We zetten ze even op een rijtje.
In een recent interview in het Amerikaanse tijdschrift EGM meldde Kaz Hirai, de chief van Sony in de VS, dat online gameplay een belangrijker en beter geïntegreerd onderdeel zal worden bij alle drie de next gen consoles. Volgens hem is online gamen momenteel nog een luxe maar dat zal in de nabije toekomst veranderen. Een beetje een slap verhaal want Microsoft neemt online gameplay nu al heel serieus en het werkt ook prima...
Over downloadable content meldde Hirai dat er een handzamere opslagmethode toegepast zal worden dan nu bij de harde schijf van de PS2. Dit zou kunnen duiden op een soort flashdrive, zeg maar een uit de kluiten gewassen memorystick. De PS3 zal alleen backward compatible worden als het niet te veel geld kost of afbreuk zal doen aan de functionaliteit.
In datzelfde blad meldt de Executive Vice President Sales en Marketing, Reginald Fils-Aime (je weet wel die griezel die de Nintendo presentatie deed op de afgelopen E3, zie screen) dat het principe van hardware dat men in een doosje stopt om er vervolgens een controller op aan te sluiten, een verouderde denkwijze is. De consument wil volgens Nintendo iets veel innovatievers.
Verder wil Nintendo de community meer bij het gamen betrekken en met de gameplay zelf meer op de betrokkenheid van de gamer inspelen. Lekker vaag dus. Of de Nintendo Revolution ook online zal gaan, wilde Fils-Aime niet zeggen. Men wil bij Nintendo wel een community gaan vormen maar of dit online gaat, willen ze nog niet vertellen.
En dan tot slot Microsoft. Shane Kim, de General Manager van Microsoft Game Studios, zegt ten eerste dat de screenshots van EA, die je ook in de vorige PU kon zien, niet volledig weergeven wat de Xbox 2 kan. Het kan volgens hem grafisch nog veel beter. En wat het opslaan betreft lijkt Microsoft nu ook voor een flashdrive te gaan.



QUAKE IV SCREENS

Tja, wat kunnen we ervan zeggen? Het zijn twee hele vette screens van Quake IV, de nieuwe shooter die in ontwikkeling is bij Raven Software en draait op een aangepaste Doom 3 engine.



JAPANEWS



■ Nog voordat er überhaupt iets zinnigs te zeggen valt over de batterijduur van de PSP heeft een Japans bedrijfje dat luistert naar de naam Nyko, een batterypack ontwikkeld dat de levensduur van de PSP batterij met 200% verlengt. Dat is toch mooi. Bovendien ontwikkelde het bedrijfje ook een movie playback stand, wat inhoudt dat je de PSP tegen een apparaatje kunt zetten waardoor de PSP met een hoek van 45 graden op tafel staat. Leuk extraatje zou zijn als het geluid een bioscoopervaring zou leveren.



■ Ook voor de DS heeft een extern bedrijf iets heel handigs ontwikkeld, te weten de ChargeBoy batterijhouder. Er gaan drie AAA batterijen.

■ Deze mooie flyer wilden we jullie niet onthouden. Schitterend vormgegeven advertentiemateriaal omtrent het nieuwe DS puzzelspel Meteos. Werkelijk prachtig....hoewel we natuurlijk liever het spel in ons postvakje hebben.



MARIO UITBESTEED

Als je veel third party titels wilt spelen, is de GameCube de minste keuze. Dat komt omdat er simpelweg de minste third party titels op worden uitgebracht. Dit komt weer doordat titels van third party's het meestal niet zo goed doen op de Cube. Dat komt omdat Cube-bezitters de console vooral in huis hebben gehaald voor de games van Nintendo. Want er worden niet zoveel titels van third party's uitgebracht op de Cube. Enzovoort. Uitzondering op bovenbeschreven neerwaartse spiraal is Soul Calibur 2, een game die juist het best verkocht op de GameCube. Dat heeft er alles mee te maken dat er een bij Nintendo-gamers zeer geliefd personage aan de game is toegevoegd, de jonge krijger Link, inclusief Meesterzwaard. Aha, moeten ze bij Nintendo gedacht hebben... Is dit dan de manier om de vicieuze cirkel te doorbreken?

Of het gaat werken weten we niet, maar het is in ieder leuk bedacht, Nintendo-figuren in de hoofdrol van third party-spellen waarvan je het nooit zou verwachten. Zo heeft Nintendo door EA een Mario-team laten toevoegen aan NBA Street V3. Dat betekent dat je in deze game naast de diverse realistisch ogende NBA-sterren en de rappende jongens van de Beastie Boys ook kunt straatbasketballen met Mario, Luigi en Peach.

Al minstens zo opvallend is de toevoeging van Mario en z'n maatjes aan Konami's dansmattenspel Dance Dance Revolution. Mario, Luigi en de rest verschijnen in Dance Dance Revolution with Mario niet alleen als dansende figuren in beeld, maar staan ook afgebeeld op de bijgeleverde dansmat.

Of er nog meer toekomstige games van third party's worden opgeleukt met Nintendoiaanse toestanden is op moment van schrijven nog niet bekend, maar het zal ons niets verbazen als bij gebleken succes we Mario binnenkort ook tegenkomen in games als FIFA Street 2 en SSX4, terwijl er tevens geruchten de ronde doen dat Mario een rolletje zal spelen in de volgende Sonic-game voor de Cube.





POWERSPY

- De veilige en lieve wereld van The Sims 2 wordt lastiggevallen door hackers. De hackers zorgen er voor dat er constant weirde dingen in de huisjes van de Sims gebeuren. Sims worden vaker dan normaal door aliens meegenomen, voorwerpen zoals wasmachines duiken plotseling op, alle wensen worden vervuld na het drinken van een kopje koffie, etc.
- Kortom, het wordt tijd dat er een Geert Wilders opstaat in The Sims 2 en alles weer wordt zoals vroeger.
- Aaah, wat lief, een Amerikaan genaamd Crazy Joe, is een actie begonnen onder Ultima online-gamers, om virtueel goud in te zamelen voor Azië. Dat wordt vervolgens omgezet in echt geld. Overigens kun je het goud online inleveren in een huis dat Joe voor dit doel gereserveerd heeft.
- Waarschijnlijk is dit het enige huis in deze wereld dat niet bang hoeft te zijn dat het dieven-gilde langskomt.
- Games zijn duur. Dat weten we allemaal. Maar je hebt ook budgetgames/aanbiedingen. En weten we dát allemaal wel? Misschien wel dat ze er zijn, maar waar vind je ze? En wanneer komen ze uit? En hoeveel kosten ze?
De website www.budgetgaming.nl verzamelt alle gegevens over budgetgames en laat je zien waar je welke budgetgame kunt krijgen. Goed voor je portemonnee dus!
- Als in een snikhete tent vol computers zitten je ding is, dan moet je zeker even naar www.campzone.nl surfen. Daar start de inschrijving voor een van de grootste LAN-party's (22 juli t/m 1 augustus op het terrein van Walibi) die in Nederland gehouden wordt. Op een supersnel netwerk kun je daar elf dagen in je eigen muffe tent tegen andere gamers spelen.
- De batterijduur is het heetste hangijzer bij de PSP. Hoe lang gaat ie mee? Nu, Sony zegt gemiddeld zes uur. Dat moet je echter wat genuanceerder zien. Games als Ridge Racer of Need for Speed met veel actie en vette omgevingen trekken meer energie dan een simpele puzzelspel. De racers zullen dan ook mogelijk binnen vier uur al door de batterijen heen zijn. We gaan het in de PU zeker uitgebreid testen.
- Quote van Resident Evil 4-creator Shinji Mikami in 2002: 'Res Evil will' definitely only release on NGC. If it comes to another console, I will cut my head off.' De bijl is inmiddels onderweg naar Japan.
- En dan de uitsmijter van de maand. Een erg pijnlijk verhaal. Microsoft heeft de laatste update van Xbox Live namelijk Tsunami genoemd. Baaaaad timing. Overigens hadden ze de naam al verzonnen toen de golf nog moest komen, dus ze konden er niks aan doen. Maar reken maar dat ze nu balen.
- Ach, misschien doneert Bill nu gewoon wat extra's.

CALL IN

BUY

ANNIHILATE

BOMB

SABOTAGE

SNIPE

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™



SONY'S PSP BETER DAN DE DS?

Na maandenlang dubbelscherms genieten op de Nintendo DS, was Jurjen toch wel erg benieuwd geworden naar de portable waarmee Sony de aanval inzet op Nintendo's mobiele spellenmonopolie. Tijd om de PSP ter hand te nemen!

Het is een waar genot om een PSP in je knuisten te hebben. Glimmend van potentie lacht het ding je toe. Hij voelt stevig en solide. En als je het scherm aan zet, wauw... wat een mooi groot en helder beeld. Dat komt heel dicht bij de weergave op een televisie.
In tegenstelling tot de Nintendo DS zit er weinig loos plastic rond het forse beeldscherm. Precies genoeg om de richtingtoets, vier actieknoppen en analoge schuifknop te dragen. Op het dunne randje boven het scherm zitten de speakers verwerkt, terwijl het randje eronder plaats biedt aan volume, select en start.

WIEBELIG

De analoge schuifknop voelt prima aan. Hij geeft gepast voelende tegendruk, waarbij het ribbelige oppervlak zorgt dat je duim er niet zo snel vanaf glijdt. De schouderknoppen voelen iets minder robuust dan de andere knoppen, ze zijn een beetje wiebelig en moeten direct van boven worden ingedrukt, terwijl je geneigd bent met je wijsvinger half tegen de zijkant te drukken. Maar da's niets om je druk over te maken, je bent er zo aan gewend.

MOOIE MEISJESBENEN

Het visueel meest indrukwekkende spel tot op heden is Ridge Racers. Deze game begint met een opschepperig filmpje waarin op spannende wijze mooie meisjesbenen, stoere wagens en vallende druppels in beeld verschijnen. Als het filmpje is afgelopen, weet je het zeker: dit ding moet je hebben.
Deze niet te onderdrukken gedachte zal nog aan kracht winnen als je daadwerkelijk met het spel begint en de graphics nauwelijks onder blijken te doen voor die van de eerste generatie PS2-spellen.

KWALITEIT

Sony heeft iets heel erg moois van de PSP gemaakt. Terwijl beeld en geluid van de portable spelcomputers van Nintendo altijd één of twee generaties hebben achtergelopen



GETEST

op de tegenhangers onder de televisie, doet Sony het in één keer goed.
Natuurlijk kunnen we volgend jaar alweer een nieuwe generatie spelcomputers verwachten maar op dit moment biedt de PSP toegang tot een beeldkwaliteit die zich - als je niet al te kieskeurig kijkt - kan meten met die van de hedendaagse tv-consoles. Daarbij zorgt het uitstekende scherm ervoor dat deze kwaliteit lekker groot en helder op je afkomt.

DE BESTE

Nu ik zowel de Nintendo DS als Sony's PSP heb kunnen testen, wil iedereen natuurlijk van mij weten welke van de twee ik de beste vind. Dat antwoord kan ik helaas niet geven. Niet helemaal, in ieder geval.
Sony en Nintendo hebben bij de ontwikkeling van de nieuwe handhelds verschillende doelstellingen voor ogen gehad, waardoor beide apparaten nogal van elkaar afwijken.
Sony heeft geprobeerd de ervaring van het spelen 'thuis voor de buis' zo goed mogelijk te vertalen naar een portable spelcomputer. Daarin zijn ze glansrijk geslaagd, en op dat vlak kan je de PSP ook zeker de beste van de twee noemen.
Nintendo heeft ondertussen geprobeerd om een portable spelcomputer te maken waarvan de spelervaring juist niet overeenkomt met wat je al kent. In dit opzicht is de Nintendo DS een prachtig product geworden, het laat je echt op hele nieuwe manieren van je games genieten.


Een plagerijtje richting de DS. Het zal niet 't laatste zijn...

Uit praktisch oogpunt gezien vind ik de DS weer sterker: door het dichtklapbare formaat kun je 'm zonder zorgen in je rugtas werpen, en het is natuurlijk belachelijk dat de batterij van de PSP onder zware omstandigheden amper drie uur, zes uur op z'n best, meegaat - die van de DS laat je tien tot vijftien uur spelen.

"SONY HEEFT GEPROBEERD DE ERVARING VAN HET SPELEN 'THUIS VOOR DE BUIS' ZO GOED MOGELIJK TE VERTALEN NAAR EEN PORTABLE SPELCOMPUTER. DAARIN ZIJN ZE GLANSRIJK GESLAAGD."

Wat design en afwerking betreft is de PSP voor mij de absolute winnaar, ook de interface en menu's zijn een stuk aantrekkelijker dan die van de DS.



TIJD

Helaas maken de games die ik tot op heden heb gespeeld en gezien voor zowel de PSP als de DS nog niet optimaal gebruik van de mogelijkheden die de hardware te bieden heeft. Veel spellen kenmerken zich door de typische problemen die een eerste generatie software met zich meebrengt. Haastige ports, geen gebruik van specifieke hardwaremogelijkheden, veel oppervlakkige spelervaringen.
De meeste games in de eerste reeks PSP-games voelen en spelen als weinig opwindende tegenhangers van PS2-hits. Ondertussen leunen de eerste DS-games teveel op demonstratieachtige minispelletjes en te weinig op compleet voelende spelervaringen, waarbij de graphics vaak niet veel verder komen dan SNES-niveau.
Er is geld, moeite en artistiek lef voor nodig om dit soort problemen op te lossen. Alleen de tijd zal leren welk van de twee systemen uiteindelijk zijn volle potentie waar zal maken.

DE SPELLEN

RIDGE RACERS


Ridge Racers

Bij de lancering van een nieuwe Sony-console hoort gevoelsmatig ook een nieuwe Ridge Racer, en deze traditie wordt in ere gehouden door de PSP. Ridge Racers is een compilatie van de beste wagens en parkoersen uit alle games die in de serie zijn verschenen (inclusief de arcadehit Rave Racer), waarbij alles netjes is samengevoegd in compleet voelende en stijlvol gepresenteerde spelvarianten. Beeld en geluid zijn zeer geschikt om indruk mee te maken op omstanders.

DARKSTALKER CHRONICLES: THE CHAOS TOWER

Altijd leuk voor erbij, zo'n 2D-knokspelletje van Capcom. Zoals verwacht heeft de PSP er geen enkele moeite mee de achttien vechtende monsters net zo snel en soepel als in de speelhal-versies op het portable scherm te toveren.


Darkstalker Chronicles: The Chaos Tower

LUMINES


Lumines

De maker van Rez heeft een uitstekende puzzelgame bedacht in de stijl van Tetris en Puyo Puyo, waarbij de net-weer-iets-andere gameplay, de fraaie achtergrondschermen en het muziekgestuwde speltempo je toch weer het idee geven iets geheel nieuws en hips te spelen. Mijn favoriet in het eerste assortiment voor de PSP.

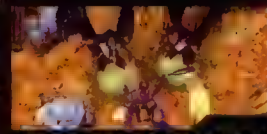
EN VERDER?


Metal Gear Acid

Onder de eerste aangekondigde games bevinden zich veel vervolgen op titels die het altijd al goed hebben gedaan bij PlayStation-bezitters, zoals Ape Academy, Metal Gear Acid, WipeOut Pure, Gran Turismo, een nieuwe Grand Theft Auto en een remake van Final Fantasy 7.


Coded Arms

Coded Arms is een geheel nieuwe shooter van Konami die er best wel lekker uitziet, terwijl ook Sony zelf een originele nieuwe franchise voor de PSP heeft bedacht: Untold Legends: Brotherhood of the Blade. Het betreft een ambitieus opgezette hack 'n slash RPG die draadloos met en tegen anderen kan worden gespeeld.


Untold Legends: Brotherhood of the Blade

Vanwege Sony's uitstekende relaties met derde partijen zal natuurlijk ook het grootste deel van de typische third-party-dingen wel naar de PSP komen, zo zal de Europese release van de PSP bijvoorbeeld worden ondersteund door maar liefst zes games van EA.



FIFA Soccer

SPLINTER CELL CHAOS THEORY


Zien die gasten die trap niet ofzo?

DEEL 2 OP ALLE VLAKKEN OVERTROFFEN

Chaos Theory is alweer het derde deel in de succesvolle Splinter Cell reeks en als dit uitmelken heet, dan mag uitmelken vanaf heden een kunstuiting genoemd worden...

Ik heb eigenlijk helemaal geen zin om deze tekst te tikken. Ik wil verder sluipen met Sam Fisher die voor de derde keer terug is om de wereld te redden van terroristen die de gehele samenleving in een wurggreep dreigen te nemen. Ik wil doorspelen met stealth-koning Sam die zich in Pandora Tomorrow al van zijn beste kant liet zien maar in Chaos Theory werkelijk alles uit de kast trekt.
Nog afgezien van de compleet nieuwe co-op multiplayer en de aanvullende versus multiplayer, is op singleplayer gebied alles verbeterd. De A.I., nieuwe moves, verschillende speelstijlen, een dodelijk mes, onwaarschijnlijk mooie graphics, verschillende paden en nog veel meer maken dat ik bijna een traantje wegpink van geluk. Plink!

ZINVOL GEWELD

Ubisoft's grootste uitdaging was Chaos Theory (CT) te verfrissen en te verbeteren ten opzichte van het uitstekende vorige deel. Dat is onder andere gedaan door nieuwe moves, nieuwe wapens en nieuwe gadgets te introduceren maar vooral door te schaven aan de gameplay zelf, waarbij nu de keuze van de speler centraal staat.
Voordat je een missie begint, kun je kiezen met welke mate van agressie je je taak gaat uitvoeren. Je kunt kiezen voor Assault, Stealth en een tussenliggende variant. Afhankelijk van je keuze, krijg je meer of minder kogels, gadgets en wapens mee en beïnvloeden je acties je rating. Net als in Hitman word je nu dus ook beoordeeld.
Daarbij kennen de missies primaire, secundaire en tertiaire (optionele) opdrachten. Mocht je een primaire opdracht verpesten dan betekent dat niet altijd meteen Game Over maar verandert in sommige gevallen automatisch het secundaire missiedoel. Ook het doden van burgers of andere foute acties betekent niet langer standaard het einde van de missie. Hierdoor is er veel minder dan in de vorige games sprake van trial and error.

SSSSSST

Je kunt dus agressiever te werk gaan, al blijft onopgemerkt uitschakelen het sleutelwoord. Rambo praktijken zijn nog steeds uit den boze.
De keuze in speelstijl komt ook terug op andere gebieden. Zo kennen de levels verschillende paden. Al in een van de eerste missies kun je er voor kiezen twee guards bij een houten loopbrug uit te schakelen of je pakt een alternatieve route en vervolgt klimmend en klauterend - zonder geweld - je pad.
Hetzelfde geldt voor het vergaren van informatie; iets waar in CT meer de nadruk op zal liggen. Probeer je door af te luisteren gesprekken op te vangen (met het risico dat je opgemerkt wordt), of storm je naar binnen, leg je de guards om en snuffel je door archiefkasten om aan de gewenste info te komen? Het is jouw beslissing.
Ook het ombrengen van bad guys biedt een scala aan keuzes. Met de introductie van het mes opent zich een reeks nieuwe spelmogelijkheden. Al blijft het ondersteboven hangen aan het plafond en in deze houding een patrouillerende guard omhoog hijsen en zijn nek breken terwijl hij spartelend voor zijn leven vecht, een van de fraaiste gamemomenten die ik in lange tijd heb mee mogen maken.

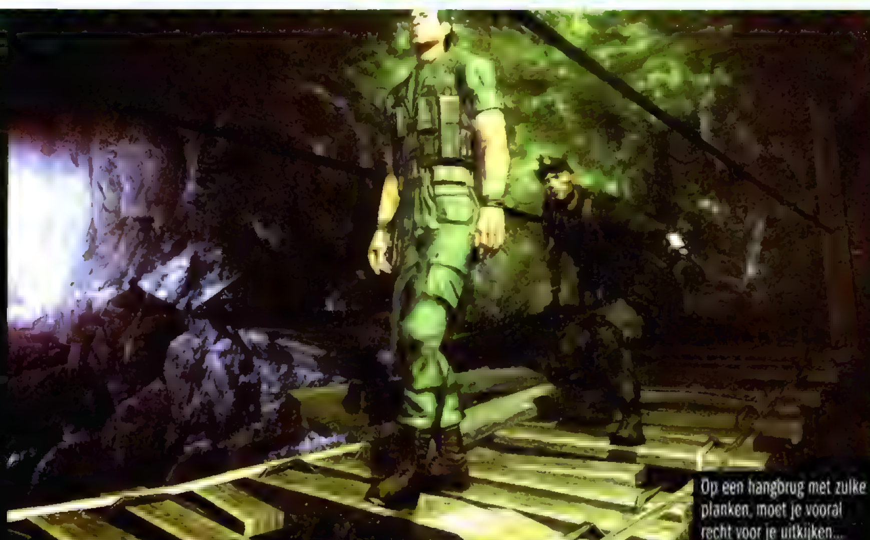
SAM GLIMT!

Ik hoop dat je de screenshots van het internet in hoge resolutie hebt gezien en de trailers hebt


"Oké, dan geef ik je wel een voetje maar de volgende keer mag ik de bal van het dak halen."

LIMITED EDITION

Chaos Theory komt in Amerika uit in een normale én een Limited Edition. Deze Limited Edition heeft wel wat weg van de gelimiteerde versie van Halo 2. Ook Chaos Theory komt in een tinnen box met twee DVD's.
De eerste schijf huisvest de game, de tweede herbergt onder andere een Making Of, Development Diaries, Art Gallery en een Spy Training Manual. PC gamers krijgen daar bovenop nog drie speelbare levels van de originele Splinter Cell, te weten Kola Cell, Vselka en Vselka Infiltration.
Het is echter nog onzeker of deze Limited Edition ook in Europa uitkomt.


Op een hangbrug met zulke planken, moet je vooral recht voor je uitkijken...


"Waarom geven ze mij altijd nachtdienst, terwijl ze weten dat ik bang ben in het donker..."

"GA IK TE VER OM SPLINTER CELL: CHAOS THEORY NU AL TE BETITELEN ALS EEN VAN DÉ GAMES VAN 2005?"

gedownload, dan weet je hoe fantastisch de graphics van CT zijn. De game maakt gebruik van Normal Mapping (evenals Halo 2 en Riddick) maar geen enkel spel doet het zo goed als CT.
Voorbeeld: in de eerste missie mag je een vuurtoren infiltreren in het holst van de nacht. Het is noodweer; het pist van de regen en Sam wordt zeiknat. Hoe natter hij wordt, hoe meer hij glimt en als hij een tijdje binnen is, zie je hem langzaam opdrogen.
Maar ook het lichtbaken van de rondraaiende vuurtoren in de verte is prachtig om te zien en de donkere grotten die van tijd tot tijd oplichten door flares, zijn eveneens om te zoenen.
Schaduw en lichtwerking zijn sowieso zwaar indrukwekkend, alsmede de animaties van Sam's moves. Het ziet er allemaal super-de-luxe uit en je voelt je helemaal het mannetje als je weer een van de vele stijlvolle silent kill moves maakt.

MESSCHERPE UITDAGING

Ook op multiplayer gebied belooft Chaos Theory heel wat te gaan bieden. De veelbesproken co-op mode toont voor het eerst stealth gameplay voor twee personen waarbij je als twee superspionnen missies volbrengt. Dat kun je via Xbox Live doen (ieder vanuit zijn eigen woonkamer, elkaar hints gevend via de headset) maar ook via splitscreen op één console óf via System Link. Ik voorspel je dat deze gamemode magistraal gaat worden.
Zo is er speciaal voor de bikkels de co-op Knife Challenge waarbij jij en je medespion slechts gebruik maken van mes en acrobatiek. Daarnaast is de Versus mode terug waarbij de bekende 'twee Spionnen versus twee Mercenaries' gameplay onder handen is genomen. Ook nu kruip je óf in de huid van de Shadow Net Spies en speel je vanuit derde persoon, óf speel je first-person met de Argus Mercenaries.
Nieuwe moves en gadgets, alsook co-op moves om elkaar beter te assisteren, nieuwe maps en twee nieuwe gamemodes maken dat ook deze spelvariant de moeite waard zal zijn.

KWIJL

Terwijl ik deze tekst tik, loopt het kwijl gewoon nog uit de mondhoeken en kan ik niet wachten om Word af te sluiten, mijn Xbox aan te zetten en aan een nieuwe missie te beginnen.
Je zou denken dat na twee delen Splinter Cell het kinderlijke enthousiasme dat ik hier vertoon, toch wel enigszins getemperd zou zijn maar niets is minder waar. En ga ik dan te ver om Splinter Cell: Chaos Theory nu al te betitelen als een van dé games van 2005? Oké, dan doe ik het volgende maand wel...


Wat een klap! Zelfs die boom deinst achteruit.

OOK LEUK!

Chaos Theory zit boordevol nieuwe elementen waar ik nog niet eens aan toe ben gekomen. Sloten kraken gaat anders, je kunt op je buik kruipen (in first-person), computers hacken is nu een minigame op zich, je kunt om hoekjes schieten, naast de bekende body heat goggle en night vision is er nog een derde view, je kunt meerdere sticky camera's tegelijk gebruiken om op diverse plaatsen vijandelijke patrouilles in de gaten te houden, je kunt bewakers die je bewusteloos slaat opvangen zodat je het geluid van neerploffen voorkomt enzovoorts, enzovoorts...

+ De allertofste Splinter Cell game ever! Stealth actie was niet eerder zo bruut.

– Waarom niet?!! Ga even gauw je mond spoelen met zeep, onwetende.


"Kom er ook in joh. Het is heerlijk als je eenmaal door bent."




"Hier! Een foto van je schoonmoeder. Da's schrikken hè?"







BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30



Sinds de E3 2004 genereerde Brothers In Arms veel buzz, vooral omdat deze WO II shooter nogal afwijkt van het overbekende, scripted on-rails principe. Inmiddels zijn de wapenbroeders bijna klaar voor de strijd.

De meeste WO II schietspellen kenmerken zich door streng afgebakende routes waarin tegenstanders volgens vaste patronen reageren, afgewisseld met sequenties in jeeps, tanks, boten en motoren eveneens uitgevoerd volgens voorbedachte programmatuur.
Sommige gamers kunnen er geen genoeg van krijgen, anderen zijn inmiddels toe aan modernisering van het schietgeweld. Brothers in Arms (BiA) gaat voor een kleine revolutie: toegankelijk realisme met de vrijheid om team-based shootouts naar eigen inzicht aan te gaan.

DYNAMISCH

De speler volgt het 502e Parachute Infantry Regiment tijdens de landing op D-Day en de dagen erna, totdat het regiment uiteindelijk Hill 30 bereikt; het eindpunt van de game.
De kloeke wapenbroeders stuiten natuurlijk op de nodige tegenwerking van Duitse kant; gebaseerd op waargebeurde gevechten uit de WO II. BiA claimt dan ook de meest authentieke shooter aller tijden te worden en gezien het aantal bronnen, getuigenverklaringen, luchtfoto's, verslagen en oorlogsdocumentatie zou die claim best eens waargemaakt kunnen worden.
Het spel kent (op PC in ieder geval) geen crosshair voor wapens, èveneens om het gevoel voor authenticiteit te waarborgen. Daarbij heeft Ubisoft de vastgelegde routes en dito gedragingen overboord gegooid.
In een soort mix van Rainbow Six 3 en Full Spectrum Warrior geef je commando's aan verschillende squads waarbij het zaak is de vijand met aanvallend vuur in het nauw te drijven zodat je andere team (of jijzelf) via omtrekkende bewegingen de vijand kan flanken. Via simpele pijltjes en iconen geef je opdrachten en reageert je squad dynamisch op de situatie. Ze voeren in principe al jouw opdrachten uit maar als je manschappen denken dat het niet veilig is of ze zijn niet in staat de opdracht naar behoren uit te voeren, schreeuwen ze naar je óf zullen ze een andere move maken die op dat moment het verstandigst lijkt. Indrukwekkend.

TACTIEK & TANKS

Door je cursor boven vijandelijke soldaten te plaatsen kun je via een Suppression Meter aflezen hoe gevaarlijk een bepaalde soldaat is vanuit zijn desbetreffende positie.
Vervolgens is daar de zogenaamde Situational Awareness feature; dit betekent dat je de game kunt pauzeren om het slagveld te overzien en de meest tactische route te bepalen.
Terwijl je manschappen de vijand bestoken met kogels, sluip jij verder en knal je de vijand van opzij naar de eeuwige jachtvelden. Je soldaten kunnen overigens maximaal twee type geweren tegelijk meedragen.
De vrijheid van het kiezen van routes en het positioneren van je squad werkt ook tijdens heftige tankgevechten. Tanks zijn veel gevaarlijker en destructiever dan in andere WO II shooters en heb je niet met een enkel granaatje omgelegd.



"Ssssst, hou je effe stil, ik kan die boom nauwelijks verstaan!" [XBOX]

"TANKS ZIJN VEEL GEVAARLIJKER EN DESTRUCTIEVER DAN IN ANDERE WO II SHOOTERS."



Missie 1: "zoek de vijandelijke WC-bril en maak 'm onschadelijk". [PS2]

+ Tactische, maar laagdrempelige vrijheid.

– Opvallend grafische verschillen tussen PC en console versies.

BROTHERS ONLINE

Over multiplayer is nog weinig bekend. Wel weten we dat Ubisoft haar singleplayer stokpaardje – de dynamische A.I. squad controle – meebrengt naar de multiplayer gameplay. Ook belooft men gameplay waarbij twee tot vier spelers het tegelijk tegen elkaar opnemen in de rol van Amerikanen versus Duitsers. Iedere speler heeft een of twee teams onder zijn/haar hoede en beschikt over dezelfde vrijheid en tactieken als in de singleplayer. Je kunt zelf wel bedenken dat de strijd nog minder voorspelbaar wordt wanneer vier spelers van vlees en bloed het tegen elkaar opnemen in tien, speciaal voor multiplayer ontworpen maps. Het klinkt bijna te mooi om waar te zijn.



"Ik word net gebeld met slecht nieuws voor je, maat. Je moet het leger in." [PC]

FIFA STREET

Het viel te verwachten; een 'urban make-over' van de door mij zo geliefde sport. Wordt het een uitmelk-produkt of voegt het daadwerkelijk iets toe aan het genre?

FIFA Street (ontwikkeld door EA Sports Big, verantwoordelijk voor onder meer de SSX- en NBA Street-series) komt met een geheel andere kijk op het voetbalspel dan alle andere FIFA games die we het afgelopen jaar op ons bord hebben gekregen. Het is nieuw, het is fris en voegt een extra dimensie toe aan het genre. Acclaim probeerde het vorig jaar al met Urban Freestyle Soccer maar leverde een wanproduct. Dat moet EA beter kunnen, veel beter...

OVER THE TOP

Zo op het eerste gezicht lijkt 't wel goed te zitten. FIFA Street kenmerkt zich door lekkere over the top gameplay met een hele hoop bewegingen die je vaak ook terugvindt op de echte speelveldjes, vele spelmodi (ook online), een goede presentatie die perfect past bij het straatvoetbal sfeertje en bekende baltovenaars als Ronaldinho, Beckham en Vieira die hun kunstjes op het kleine veld vertonen.
Inderdaad, ook voor deze game trekt EA de FIFA licentie nog maar eens uit de kast.


EA heeft nog veel meer plannen met 'urban' games. Ze denken aan Harry Potter Street.


... Need for Street.

Toch spelen deze grootheden niet de hoofdrollen. Die zijn namelijk weggelegd voor de beste straatvoetballers van onze planeet. Landen als Frankrijk, Amerika, Brazilië en ook Nederland worden in FIFA Street vertegenwoordigd door teams met daarin de beste voetballers die er op straat te vinden zijn.

FLASHY MOVES

Het is de bedoeling dat je je eigen speler creëert en vervolgens een handjevol medespelers selecteert. Met je team reis je vervolgens de hele wereld af om andere teams te verslaan. Dit vindt plaats op een tiental locaties, waaronder een typisch Amsterdams pleintje en een veldje midden in een sloppenwijk van Rio de Janeiro.
Hier geen elf tegen elf maar kleine teams van vier tegen vier. Tweeëntwintig man op zo'n piepklein veldje zou immers iets te ver gaan, hè. Alle speelveldjes zijn omringd door hekken en muren en spelregels zijn gemakshalve achterwege gelaten. Het draait hier puur om techniek en flashy moves waarmee je je tegenstander perplex laat staan. Panna's en andere onwaarschijnlijke passeerbewegingen, taunts, omhalen en vlammende schoten; je vindt er meer dan genoeg terug in deze game.

RESPECT

Het draait uiteraard niet alleen om scoren. Met alle succesvol uitgevoerde moves (die voor het grootste gedeelte met de rechterstick gemaakt kunnen worden) en combo's die je je veldspelers gezamenlijk aaneen kunt laten rijgen, laat je een speciale meter vollopen. Is de meter vol, dan zul je in staat worden gesteld een gamebreaker op de tegenstander los te laten, ofwel een vlammend schot dat nauwelijks gepareerd kan worden door de keeper.
Tevens is het zo dat hoe meer vette moves je maakt, hoe meer punten en respect je krijgt. Hiermee kun je onder meer je eigen speler upgraden, nieuwe outfits aanschaffen en andere spelers aantrekken. Aan extraatjes is er in ieder geval geen gebrek. Met deze game zul je dus een behoorlijk tijdje zoet kunnen zijn.

TWIJFEL

Toch sloeg de twijfel lichtjes toe bij mij toen ik de game een paar uur gespeeld had. Ik was best down met de toegankelijkheid van de game en de retesnelle gameplay in combinatie met goed uitgewerkte spelersanimaties. Alleen begon het me na een tijdje allemaal behoorlijk te duizelen. De actie verloopt zo snel dat het spel zo nu en dan volledig aan me voorbij ging.
Tevens begon ik me af te vragen of dit spelconcept ook op de langere termijn fris blijft. Het is allemaal leuk en aardig hoor, al die opties en de veelheid aan vette bewegingen, maar toch had ik het na een potje of twintig wel een beetje gezien. Tja, dit is geen PES maar pure arcade gameplay, waarbij het vernederen van de tegenstander voorop staat. Of deze voetbalvariant een ware toevoeging voor het genre zal zijn, kom je volgende maand te weten wanneer we je trakteren op de review.



"PURE ARCADE GAMEPLAY, WAARBIJ HET VERNEDEREN VAN DE TEGENSTANDER VOOROP STAAT."


En The Lord of the Street.


Flitsende moves.


Soms zo flitsend dat het spel amper te volgen is.

DICE • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL
VERWACHT: 25 MAART

BATTLEFIELD 2

Waarom Battlefield 2 binnenkort de enige échte online shooter wordt die er toe doet? Tien keiharde redenen waar zelfs de grootste scepticus niet omheen kan.

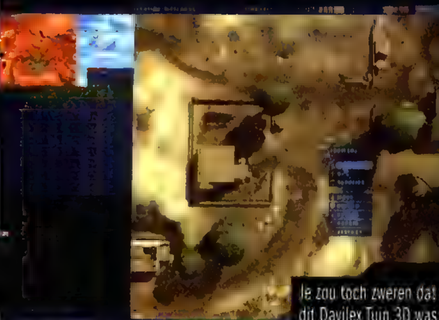


"Hé lul, nou recht die chopper. Ik mors een halve bak koffie over me heen!"

"HET BELANGRIJKSTE IS DE BF TOUCH. HET IS EEN BEPAALD GEVOEL. FANS WETEN WAT IK BEDOEL."



Moet je dat soldaatje zien! Da's zo'n gast die bij een tsunami een geultje gaat graven.



Je zou toch zweren dat dit Davilex Tuin 3D was.



Zie bovenstaande "tien geboden".



Potentiële framerate problemen liggen op de loer.

1 EA en DICE hebben wat recht te zetten. Battlefield Vietnam was uiteindelijk niet veel meer dan een Mod voor BF 1942 die bovendien de nodige bugs kende. Daarnaast kwam Novalogic langszij met Joint Operations en konden we opeens met 150 man online knallen. Het gevolg: BF Vietnam verkocht duidelijk minder. EA wil zichzelf revancheren en zet alles op alles.

2 We hebben het nu wel een beetje gehad met WO II en al helemaal met die zenuwslopende jungles van Vietnam. Nóg een game met songs als Painted Black en Purple Haze en ik krijg een zenuwinzinking. Battlefield 2 neemt als uitgangspunt de moderne oorlogsvoering zoals we die dagelijks in onze huiskamer zien dankzij CNN en BBC World. Het Midden-Oosten is het decor waar de online slachtingen plaatsvinden. Een decor waar gezien de nog altijd heersende spanningen iedere warfreak zich meteen thuis zal voelen.

3 De drie speelbare kanten spreken direct aan: de United States forces, de Middle Eastern Coalition forces en de Chinezen.

4 De nieuwe engine is tot veel fraais in staat. Met een pittige PC krijg je fotorealistische graphics, en dan zien de straatgevechten tussen zwart-wit geblokte theedoeken en Amerikaanse soldaten - temidden van de moskeeën en de met miniatuurtegeltjes ingelegde pleinen - er wel heel erg mooi uit.

5 BF 2 biedt voertuigen deluxe. Vergeet die piepende, krakende tanks uit BF 1942 of die sardienblikken bootjes uit BF Vietnam. Hier kun je spelen met meer dan dertig moderne voertuigen zoals Abrams tanks, MEC MiGs, Humvees, F-15 Strike Eagles, Black Hawk helikopters, speedboten, APC's en nog veel meer, allemaal uitgerust met de vetste wapens. Alle voertuigen gaan veel sneller in vergelijking met die uit BF 1942 en BF Vietnam. En als ik je vertel dat je - via een picture-in-picture camera - vanuit de Strike Eagle je eigen raket kan volgen, dan weet je genoeg.

6 Er zijn zeven toffe character classes; te weten Assault, Sniper, Special Ops, Combat Engineer, Medic, Heavy Weapons en de Anti-Tank eenheden. Als je goed je ding doet, kun je bovendien upgraden en stijgen in rang. En dat betekent dat je toegang krijgt tot speciale bonussen en wapens. Je zult dus meer gehecht raken aan een klasse.

7 Nieuw is de speciale Commander mode. Deze beziet het slagveld vanuit het vogel perspectief en hangt boven de map. Via voice-chat en chatboxen (minder cool maar nog steeds doeltreffend) kan hij zijn makkers aan het front opdrachten geven en inlichten. De Commander kan extra munitie en andere goodies droppen en gevraagde Air Strikes toekennen. Zaak is natuurlijk wel dat squadleaders en andere vechtersbazen in het veld de orders daadwerkelijk opvolgen. Maar voor clans is de Commander mode een geschenk uit de BF hemel.

8 EA heeft heel goed naar Joint Operations gekeken en weet dat grootschalige veldslagen aanslaan. We gaan elkaar dus straks met honderd man te lijf.

9 EA gaat voor een realistischere aanpak zonder gameplay op te offeren. Dit realisme zie je onder meer terug in de graphics en in de physics maar ook in het schademodel. In sommige gevallen kun je complete gebouwen aan gort knallen en laten instorten, aldus EA. Ook maakt men gebruik van verschillende 'materialen' om afketsende en doordringbare kogels te realiseren, waardoor je bijvoorbeeld niet langer veilig bent achter een houten deur. Dit klinkt almost too good to be true.

10 Het belangrijkste is de BF touch. Het is een bepaald gevoel, fans weten wat ik bedoel. De vele voertuigen, de snelheid, de toegankelijke actie en de letterlijke modernisering van het hele BF concept middels een actueel oorlogsdecor laten een verpletterende indruk achter.

Nu maar hopen dat ik me niet weer eens heb laten meeslepen door m'n enthousiasme en de game al z'n beloften daadwerkelijk waarmaakt.

VOOR NIEUW



VOOR SLECHTS

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR

E ABONNEES






€ 20!

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ontvang je deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het komende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:
1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerweb.nl voor de acties. De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING

Konami producer Manibu Akita beweert al lange tijd dat zijn Enthusia Professional Racing een concurrent voor Gran Turismo 4 gaat worden. Tot nu toe moesten wij daar hard om lachen...



Onze eerste ervaringen met Enthusia Professi[illegible] Racing (EPR) waren niet best. Ondanks aa[illegible] gingen dat dit spel wel eens de meest realis[illegible] racer op de PS2 zou kunnen gaan worden, raakt[illegible] wij nu niet bepaald opgewonden van de demo die we op de afgelopen E3 zagen. Sterker nog, na een minuut of wat spelen, liepen we gedesillusioneerd weg. Op de Tokyo Game Show was het al niet veel beter. Boris haalde de game op de PU DVD dan ook flink door het slijk.

De reden was steeds dezelfde: de game was achterlijk traag; mijn oma gaat nog sneller met haar rollator een steile berg op.

Inmiddels hebben we een verse demo in huis en krijgt de game een nieuwe kans. Niet alleen voor deze preview maar ook omdat onze Ed binnenkort naar Dubai vertrekt om EPR uitgebreid te spelen. En hij wil natuurlijk weten of hij daar echt al zijn tijd moet steken in het checken van dit spel of dat hij zich net zo goed kan focussen op het rijden op een kameel en het roken van de waterpijp.

NATUURGETROUW

Akita wil van EPR een hyper realistische racer maken. Om dat te bereiken zal de wegligging extreem natuurgetrouw worden. Jij zou moeten kun-

[illegible]

je dashboard, zoals bijvoorbeeld een 'Virtual Grav- System' dat laat zien waar de meeste druk op de wielen staat: voor, achter, links of rechts. Handig om te weten want aan de hand van die informatie kun je in de volgende ronde op het circuit net wat eerder insturen of wat eerder op het gas gaan staan. En EPR moet een game worden die om tienden van seconden draait.

> "DOE ER EEN PAAR GOEDE, AFWISSELENDE MODES BIJ EN MEER SNELHEID EN JE WEET HET NOOIT."

+ Ziet er niet slecht uit.

− Mag in deze staat niet eens het handje van GT4 vasthouden.



Wauw! Een Niksan



Da's een lekker lappie, jongen. Als beloning mag je effe onder de Arc de Triomphe door.

MAGER

Zoals je ziet, heb ik het de hele tijd over 'zou kunnen' en 'zou moeten'; een teken dat ik nog steeds niet overtuigd ben van de kwaliteiten van de titel. Deels heeft dat te maken met het feit dat het hier een hele magere demo betrof. Geen aparte modes, slechts een paar tracks (weg en zand) plus een twintigtal auto's en zip mogelijkheden om je auto te tweaken.

Aan de andere kant dus ook een demo waar je de game in deze fase niet op mag afrekenen.

Toch denk ik na het spelen van de demo te kunnen stellen dat Konami de koers van de game inmiddels heeft bijgesteld (misschien omdat ze langzamerhand begrepen dat ze GT4 toch nooit zouden kunnen verslaan?).

Waarom ik dit denk? Omdat het racen in Enthusia ondanks alle beloften, bijkans arcade-achtig aanvoelde.

En realistisch? Tja. Easy, Normal of Hard... ik won alles, en niet met een paar tienden van seconden verschil. Nee, steeds was het verschil ettelijke tellen of meer.

Ook lagen de wagens niet bepaald lekker in de hand. Rally-rijden was zelfs een aanfluiting met wagens zonder handrem en een wel heel grote draaicirkel. Ook het remmen gaf een raar gevoel, alsof er weinig tot niets gebeurde, terwijl de kilometerteller weldegelijk snel terugliep.



Mag je maar 7 km/uur? Geen wonder dat J.J. de game traag als dikke stront vindt.

REMPUNTEN

Tenslotte, het eerder genoemde Virtual Gravity System. Leuk en leerzaam misschien maar niet nieuw want het zit ook (weliswaar in een andere vorm) in GT4. Enkel het kaartje dat je na afloop krijgt, waarop je alle plekken kunt zien waar je ingehaald bent, zelf inhaalde, waar je rempunten lagen en waar je vol gas ging, was ik nog niet eerder tegengekomen. Leuke data om de race nog een keer in te gaan... als dat tenminste nodig is, want zoals ik al aangaf, ik won alle races steeds meteen en was feitelijk gelijk 'uitgeleerd'.

Afschrijven dus? Nee, nog niet. Ik zend Ed bij deze op een missie. Ik wil weten wat Konami nu echt met deze game wil. Wil men echt de strijd aan gaan met GT4 dan gaan ze er straks in augustus aan. Willen ze gewoon een pittige racer maken dan hebben ze nog een kans want grafisch was de game fraai, en de auto's hadden een perfecte wegligging (in mijn ogen zelfs beter dan die van GT4).

Doe er een paar goede, afwisselende modes bij en MEER snelheid en je weet het nooit. Go get them Ed!

DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING

Richt niet al je aandacht op Resident Evil 4, hoe vet die game ook mag zijn. Capcom heeft namelijk nog meer dope games in aantocht, met bovenaan het lijstje Devil May Cry 3.



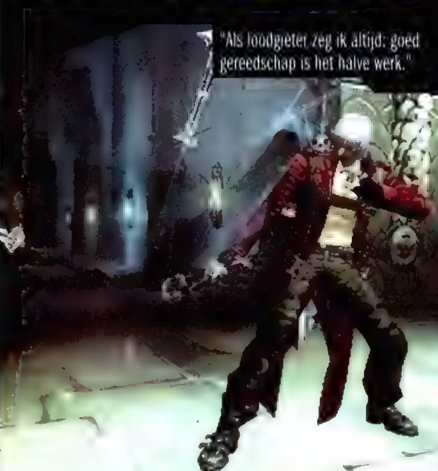
Het was eigenlijk de bedoeling om jullie dit nummer de review van Dante's derde avontuur voor te schotelen maar het heeft niet zo mogen zijn. Volgende maand is het hopelijk dan wel zo ver maar tot die tijd zal je het met deze preview moeten doen.
Het is mij gelukkig wel gelukt om een Japanse demo te bemachtigen, die in het land van de rijzende zon bij een bekend tijdschrift werd gestopt. Met zo'n actie hoopt Capcom natuurlijk de gamertjes alvast lekker te maken, en ik denk dat die missie geslaagd is.

WREED

Iedereen die het origineel heeft gespeeld (je begrijpt hopelijk dat ik het tweede deel even buiten beschouwing laat) weet dat het verhaal en de stoere cut-scenes een belangrijke rol spelen in deze game en bijdragen aan de wrede sfeer. Wat mij betreft is de stoere actiescène waarmee het eerste deel opent en in slowmotion stijlvol wordt gebeukt, motoren door de lucht vliegen en flink wat lichaamsdelen worden doorboord, een klassiek gaming moment.



"Ah, daar bent u eindelijk. De verstopte WC is die kant op meneer."



"Als loodgieter zeg ik altijd: goed gereedschap is het halve werk."

Het derde deel opent met een soortgelijke voorstelling en plaatst Dante wederom achter zijn bureau in de louche kantoorruimte van zijn bovennatuurlijke detectivebedrijf. Een duister en onbetrouwbaar ogend figuur komt binnen en voor je het weet, vliegt de pizza waar onze held van aan het genieten was door de lucht. De vele vijanden die vervolgens binnenstormen worden stuk voor stuk stijlvol om zeep geholpen. Als Dante dan vervolgens wordt doorzeeft door meerdere reusachtige sikkels begint de actie pas echt. Met de lemmeten nog steeds in zijn lichaam begint hij nog harder te beuken en deze zelfs als wapens te gebruiken. Van dat soort shit ga ik wel grijnzen!

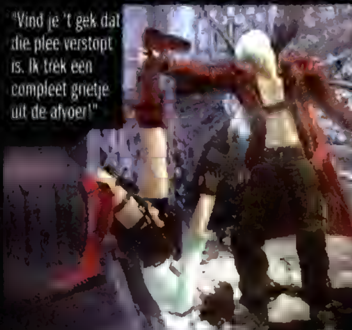
BROEDERTWIST

Natuurlijk zit er ook nog een verhaal achter al dit geweld, want ditmaal vecht Dante tegen... zijn bloedeigen broer. Sparta, de demonische vader van Dante, heeft twee kinderen voortgebracht die beide over enorme krachten beschikken en het onderling niet zo goed met elkaar kunnen vinden.
Wat die krachten betreft, lijkt de gameplay zoals ik die tot dusver heb ervaren, erg op die uit het eerste deel, wat op zich een goed teken is. Je begint wederom met een bruut zwaard en Dante's trademark: dubbele pistolen.
Al redelijk snel kreeg ik er een shotgun bij en dankzij de schouderknoppen kun je snel tussen alle wapens wisselen. Dit geldt voor zowel de ranged als de melee wapens.
De lock-on is nog steeds uitdrukkelijk aanwezig en zorgt ervoor dat ieder schot van je pistolen of zwaai met je zwaard zijn doel bereikt. Uiteraard zijn er nieuwe combo's en kun je in sommige situaties gebruik maken van de omgeving.
Er gaat sowieso veel kapot in de levels tijdens de gevechten, maar ik doel in dit geval op daadwerkelijk functionele interactie. In de discotheek waar ik snel terecht kwam, kun je bijvoorbeeld om de paal waar normaal wordt gestript, heen slingeren en zo meerdere vijanden tegelijkertijd op brute wijze ombrengen.

VRAGEN

Ik ga er vanuit dat er later in het spel, net zoals in de vorige delen, nog vele wapens worden gevonden en je meerdere nieuwe skills en magic verkrijgt. De Devil Trigger zal in ieder geval terugkeren. Als deze meter is gevuld, kun je voor een korte periode toegeven aan je demonische kant en in een extreem krachtig wezen veranderen.
Ook zullen er in de uiteindelijke versie veel verschillende menu's aan de D-Pad worden gekoppeld, zodat je lekker snel de beschikking hebt over vele spelopties. De nieuwe customizing optie blijft echter tot ik de engelstalige versie heb gecheckt, een mysterie.
Deze demo laat nog genoeg vragen open. Vragen waar we hopelijk volgende maand antwoord op krijgen. En ook al is dit geen review, ik zeg het lekker toch alvast... Dante is helemaal terug!

"OOK AL IS DIT GEEN REVIEW, IK ZEG HET LEKKER TOCH ALVAST... DANTE IS HELEMAAL TERUG!"



"Vind je 't gek dat die plee verstopt is. Ik trek een compleet grietje uit de afvoer!"



"En jij dacht effe stiekem dat oranje ding door te trekken?!"

+ Stoere held, verhaal, spectaculaire cut-scenes, snelle actie.

− Mogelijk gebrek aan nieuwe elementen, te weinig afwisseling.

GRAN TURISMO 4

VERWACHT: 9 MAART

Op het moment dat je dit leest, zitten de Japanners met hun kleine vingertjes aan GT4. En dat deden wij ook, zij het dat onze tijd beperkt was. De Europese versie was sowieso nog niet beschikbaar, maar als opwarmertje speelden we een exclusieve demo en maakten we een beginnetje met de Japanse versie.

In deze feature richten we ons vooral op de achtergrondinformatie en geven we onze eerste indrukken, zodat we in de volgende PU alle aandacht aan de gameplay kunnen wijden van de moeder aller racegames. Maar eerst moeten we ons even verantwoorden voor het feit dat we de Japanse versie niet zo uitgebreid gecheckt hebben als we van plan waren. We betaalden ruim 130 euro voor een 'express 48 hour delivery' van een Gran Turismo 4 exemplaar uit Japan, dan zouden we de game nog net op tijd binnen hebben om er voor dit nummer mee aan de slag te kunnen gaan. Helaas... de bastards deden er ruim 72 uur over om het felbegeerde pakketje bij ons te bezorgen.

Je zult begrijpen dat het de langste 72 uren uit ons leven waren en dat de ontlading niet te beschrijven was toen die woensdag om 9.38 uur de koerier eindelijk voor onze neus stond.

Het was een feestelijk moment, helaas beseften we tegelijk dat we nu echt fors over de deadline heen waren en omdat Ed zoals gewoonlijk weer in onze nekken stond te hijgen, konden we de game niet zo uitgebreid checken als we van plan waren. Dat hou je tegoed voor PU 4.

Anyway, genoeg geluld, aan de slag met Gran Turismo 4, een van de meest veelbelovende racegames ooit gemaakt.

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

DE JAPANSE VERSIE GESPEELD

Hier moet je inderdaad een paar keer bij zetten dat het een raceauto is.





Handig zo'n handvat. Kun je 'm effe optillen als je net niet helemaal goed hebt ingeparkeerd.

Voor de handigheid hebben we de game in vier onderdelen verdeeld: graphics, besturing, A.I. en tuning.

GRAPHICS

J.J.: Ongelooflijk wat Yamauchi nog uit die PS2 weet te trekken. Ik durf zelfs te beweren dat het grafische verschil tussen GT4 en Forza op de Xbox niet of nauwelijks zichtbaar is!
GT4 heeft iets wat andere racegames over het algemeen missen en dat is levendigheid. De circuits fonkelen, het is fris, het leeft. En dat maakt het rijden des te gaver. Daarnaast zitten de wagens weer propvol polygonen, hoewel ik ze wel wat klein in beeld gebracht vind.
Boris: Ik weet niet waar je het over hebt, J.J. Maar GT4 is vele malen mooier dan Forza! De auto's zijn met zoveel gevoel ontworpen en daarnaast beweegt het allemaal stukken beter.
Het is gewoon fantastisch om je nieuwe Audi TT met 240 km/uur over de hobbelige Nurnburgring te jagen. De auto vliegt alle kanten op en het geluid is gewoon té realistisch. Het gieren van een opgevoerde Europese turbo motor of het agressieve gebrul van een Amerikaanse 8 cilinder dringt gewoon door tot in je tenen. Je ruikt bijna de onverbrande benzine en het rubber op het asfalt.



Alle info die je kan wensen. Er staat zelfs bij dat je hard gaat.

WAT VIEL DE JAPANNERS OP?

Eén mager dagje, zolang hebben we met GT4 kunnen spelen, niet lang genoeg voor een review. De Japanners waren er eerder bij, en de volgende zaken viel hen op aan de nieuwe GT.

- Introfilmpje!!!
- Hoogste aantal wagens (700+) en tracks (50) ooit
- Grafisch pijnlijk fraai
- Opnieuw extreem lang speelbaar dankzij veel modes en veel tune-mogelijkheden
- Racen in Arcade mode is onveranderd en een beetje saai
- B-spec mode (soort race manager) is niet saai. Je kunt jouw rijder echt goed 'besturen
- De Gran Turismo-mode is de parel. Net als voorheen dien je weer licentie na licentie binnen te halen
- De cash en rewards die je in GT3 of GT4 Prologue hebt verzameld kun je in GT4 gebruiken!
- A.I. toch weer een beetje teleurstellend
- Eindelijk zit het snor met de snelheid!
- Maar zes wagens per race op de track!
- Weer lekker moeilijk.
- De cijfers blijven rond een lage 9 hangen, een enkele uitschieter daargelaten.



Daar moet je dus niet mee over een verkeersdrempel scheuren. Spuug je gelijk je niersteenen uit.

BESTURING

Boris: Ik denk dat de oorzaak dat deze game zo vertraagd is, enkel en alleen valt toe te schrijven aan het perfectionisme van de heer Yamauchi met betrekking tot de besturing. Hij heeft het meermalen gezegd: deze game moet perfect zijn.
J.J.: Ja, GT4 is een heel speciale racegame. Waar ik bij de meeste games meestal zo met de besten meedoe, daar moet ik bij GT4 altijd wennen. Alles



Typisch een auto waarin op de hoedenplank zo'n knikkend hondje ligt.

WAAROM GEEN ONLINE-MODE?

Het kwam voor velen als donderslag bij heldere hemel. Opeens stond het daar tijdens een persconferentie in Tokyo op het filmdoek: GT4 gaat niet online. En bij die mededeling is het tot op de dag van vandaag feitelijk gebleven. Sony heeft nog steeds niet goed uitgelegd waaróm GT 4 niet online gaat. Wij denken er het volgende van.

Laten we eerst iets duidelijk stellen: Kazunori Yamauchi, het brein achter de GT-reeks, heeft zelf nooit gezegd dat zijn game honderd procent zeker online ging. Hij hield op elke persconferentie en in elk interview de boot af. Het was Sony dat telkens naar buiten bracht dat GT4 zeker online zou gaan. Yamauchi en zijn developer Polyphony kennende kunnen er maar twee oorzaken zijn geweest voor het uitstellen van de online-functie: men kreeg het racen zelf online niet goed (lees zonder lag), of men kon het wedstrijdelement niet goed implementeren.

INFRASTRUCTUUR

De sleutel tot het antwoord ligt grappig genoeg bij EA. Dit bedrijf is er in geslaagd om Burnout 3 online te krijgen op het PS2 netwerk. En als we de fora mogen geloven, naar volle tevredenheid. Als EA het kan, waarom Polyphony dan niet, een ontwikkelaar die tot de besten ter wereld gerekend mag worden?
Burnout 3 heeft slechts één probleem en dat ligt niet bij het racen zelf maar bij de structuur van het PS2 netwerk. In tegenstelling tot Microsoft, laat Sony het opzetten van een competitiestructuur met servers, klassen, regels, ranglijsten, wachtkamers enzovoort, over aan de developer/uitgever zelf. En dat blijkt een enorme klus te zijn, een klus die Polyphony dus niet op tijd geklaard kreeg.
Yamauchi geeft dat zelf in een Koreaans gamesblad ook toe: "Alle netwerk-elementen zaten in de game en werkten naar behoren. De infrastructuur was echter niet toereikend om alles in goede banen te leiden."
Als alles goed gaat komt er in 2005 een soort add-on op de markt die de game online laat gaan. In feite is die add-on al af, men moet alleen nog de wedstrijdstructuur maken.



Vind je 'm cool, die Hyundai in Seoul? Ik vind 't geen smoel, als je begrijpt wat ik bedoel.



En dan die achterkant, het lijkt wel een oude Fiat Croma, geen uitlaat maar een stoma.



Dat zie je toch zo vaak bij autoraces. Dat sommigen gewoon proberen voor te dringen.

GT4 TOCH ONLINE

Je moet er een beetje handig voor zijn en een PC thuis hebben staan die aangesloten is op het net, maar volgens de mannen van Xlink (www.teamxlink.co.uk) kun je GT4 toch online spelen. Dat komt omdat de game een LAN mode bevat.
De software die je op deze site kunt downloaden stelt je in staat via deze mode met de PC alsnog online te gaan. Een beetje geklooi en gepiel maar de echte freaks zullen zich hierdoor niet laten afschrikken.



"Ze stelen m'n auto!" Ja, dat krijg je als je even niet op je chevrolet.

lijkt wat nauwer te luisteren. Het rempunt, wanneer je versnelt, het acceleratievermogen van de wagen, etc. Oefenen dus.
Dit realisme maakt de GT-reeks uitdagend en mooi. Datzelfde realisme mis ik vreemd genoeg in de wegligging. Een botsing tegen een vangrail laat je verder glijden, in plaats van dat je net als in het echt, de weg op geketst wordt. En bij fikse bochten lijkt het net alsof de weg onder de wagen doorgetrokken wordt, in plaats van dat de wagen het asfalt onder zich weg laat glijden.
Heel vreemd, dat je merkt dat elke bobbel, elk stuk asfalt daadwerkelijk uitwerking heeft op je besturing, maar dat je het niet terugziet op je scherm.
Een laatste minpuntje is het remmen. Ik heb in real life in veel snelle wagens meegereden en dan voel je echt dat je remt. Je hersens kletsen tegen je pan. Maar in deze demo had ik soms het gevoel dat ik op ijs reed.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

J.J.: de A.I. is in mijn ogen altijd het enige zwakke punt van Gran Turismo geweest. Wagens die duidelijk voorgeprogrammeerde routes volgden en je dus zomaar van de weg beukten.
De eerste indruk van deze demo was hoopvol. Ik werd beduidend minder vaak van de baan geramd en de CPU's leken op mijn bewegingen te reageren. Yamauchi heeft dus goed naar de kritiek geluisterd,



Altijd grappig als je voorop rijdt. Ook al pak je de verkeerde afslag, ze komen allemaal achter je aan.



New York, dat zie je aan het ontbreken van de Twin Towers.



GT4 POWERSPY

- Uit een onderzoek van de bekende gamewebsite IGN bleek dat 77% van de ondervraagden aangaven dat ze graag nog eens zeven maanden op GT4 hadden gewacht... als het spel dan wel online kon gaan.
- Yamauchi na afloop van een paar potjes racen op de Nürnburgring: "I practiced driving the Nurburging with GT4 nearly 800 laps, before I actually drove in real life. Amazingly, I could drive the course easily the first time with the practice from GT4" (laughs).
- Als we alle prijzen die op alle websites genoemd worden optellen en er een gemiddelde uit trekken dan zal de add-on met de online functie zo rond de 30 euro gaan kosten.
- Een datum voor deze add-on is nog niet bekend, maar men gaat er vanuit dat de hele online functie al geïmplementeerd is en dat men dus binnen een paar maanden klaar kan zijn met het opzetten van de wedstrijdstructuur en de servers.
- Overigens zijn er ook geruchten die zeggen dat GT en online pas op de PS3 een huwelijk aangaan.
- Wel aangekondigd, door de heer Yamauchi zelf op een Koreaanse site, is de aanwezigheid van schade in GT5.
- Yamauchi zweert op die site dat het ontbreken van schade alles met het hermodelleren van de wagens te maken had en niks met tegenwerking van de automobielindustrie.
- Dit kan wel kloppen want Yamauchi heeft meerdere malen in interviews geroepen dat de PS2 niet krachtig genoeg was om echt mooie en realistische schade te programmeren.
- Kijk, dat wisten we niet. GT3 was een matig spel, aldus Yamauchi: "Looking back on GT3, I feel the overall game design was kept too simple. As a result, some players may have felt as if participating in races was more an obligation or work like process."
- Hoezo realistisch? Om te kijken of het immense Nürnburgring-circuit wel goed in de game was verwerkt, vroeg Yamauchi aan de top testdriver van Nissan om de track in een Nissan Skyline eerst in het echt te rijden en daarna op de PS2. Het tijdsverschil op acht minuten... slechts vier seconden!
- Yamauchi produceert altijd eerst een realistische, hardcore, ultra lastige race-simulator. Pas daarna begint hij er een game van te maken.
- GT4 zal dit keer naast splinternieuwe racemonsters ook veel oude wagens bevatten. En insiders geven aan dat je met die bakken prima kunt winnen van de nieuwere generatie.
- GT4 zal voor het eerst een Nederlandse wagen bevatten: de Spyker.
- Polyphony geeft aan dat de GT4-garage ongeveer 1000 verschillende wagens kan bevatten. Op dit moment is in ieder geval officieel bekend gemaakt dat er meer dan 700 wagens van 80 verschillende constructeurs in het spel zitten. Maar iedereen die Yamauchi kent, weet dat hij altijd een paar verrassingen in het spel stopt.
- De eerste spelers uit Japan gaven aan dat sommige wagens in GT4 zo hard gaan dat ze soms de lucht in vliegen. Kijk, dat gaan we uitproberen.
- Misschien dat het cool is maar wat we tot dit moment van de Photo-mode hebben gezien, geeft ons een beetje het idee dat we hier nu al te maken hebben met de meest overbodige gameplay-vernieuwing van 2005. 'Hoezo kut dat de game niet online kan. Je hebt toch de photo-mode...' Braak!
- Overigens kun je de foto's die je maakt in de Photo-mode opslaan op een gewone huis, tuin en keuken USB memory stick. Het JPEG bestand kun je vervolgens zo op je computer zetten.
- Fijn linkje. Strak overzichtje van alle wagens die je aan het begin van het spel kunt racen, netjes ingedeeld naar land van afkomst, http://z-o-g.org/gt4cars/

maar dat kon ook niet anders want alle fora stonden er vol van.

Boris: A.I. in racegames is altijd moeilijk. Maar nieuw in GT4 is de B-Spec mode waarin je niet zelf racet maar als coach aanwijzingen geeft. Je kunt je coureur opdracht geven om een bocht passief of agressief te nemen. Het werkt heel erg goed en terwijl je zo half aan het racen bent, kun je genieten van de prachtige beelden.

Ik denk trouwens dat dat hele B-Spec idee voortkomt uit het nieuwe A.I. systeem dat voor deze game bedacht is. Je kunt je voorstellen dat computergestuurde wagens steeds dezelfde beslissingen maken. Agressief of passief, gas geven of inhouden.

TUNING

Boris: Ik hou van straatracen en het tunen van mijn wagens. Helaas draait het in Gran Turismo 4 niet om uiterlijkheden en zul je het moeten doen met een tuningsysteem zoals dat ook in de vorige delen zat. Je koopt pakketten met upgrades en geen unieke spoilers of decals. Het is even slikken voor de straatrace fan maar GT4 is gewoon niet zo'n soort game.

J.J.: Tja, GT en tuning. Dit was het enige onderdeel waar de vertaling ons een beetje in de steek liet. Het ziet er echter naar uit dat Yamauchi zijn legacy trouw blijft en niet overstag gaat voor de o zo hippe trend om je wagen op te leuken.

Prima dat gasten zoals Boris dikke spoilers cool vinden, maar NIET in GT4!!! De GT-reeks draait puur om het racen en dus moeten alle tune-mogelijkheden gericht zijn op het verbeteren van het vermogen van de wagen!



Hup Michael Boogerd.

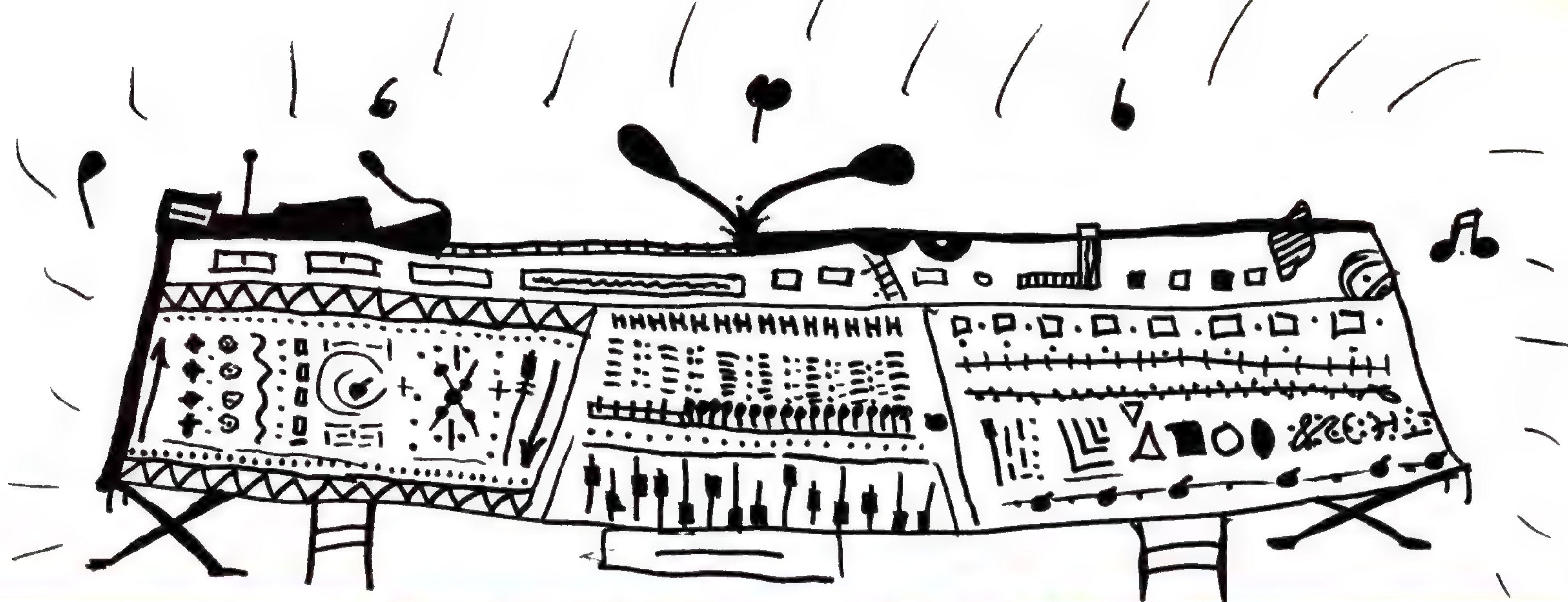
"ONGELOOFLIJK WAT YAMAUCHI NOG UIT DIE PS2 WEET TE TREKKEN."

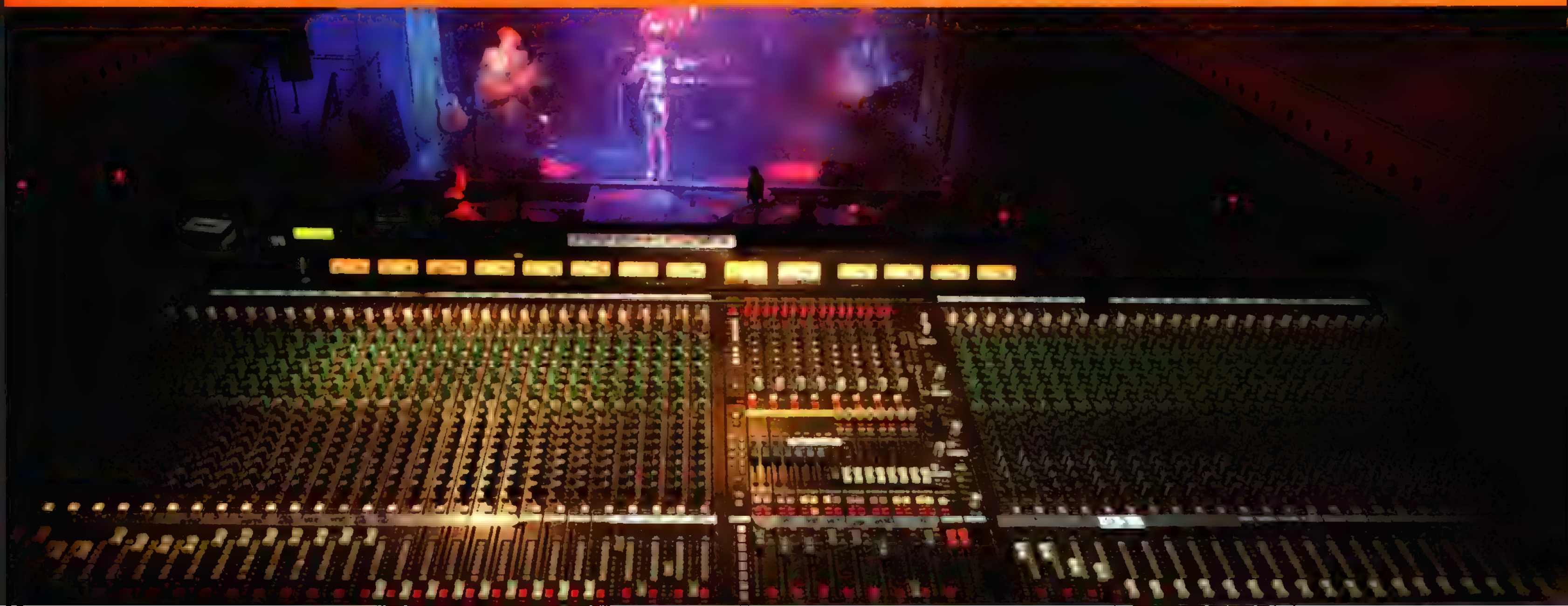
GEEN REVIEW?

Via de pers dienst van Sony Computer Entertainment Europe kwam ons ter ore dat Gran Turismo 4 al op 9 maart verschijnt. Echter, ten tijde van het ter perse gaan van dit nummer was er nog steeds geen review code van de game beschikbaar. Vandaar ook dat jij nu geen score in dit artikel aantreft. Toch durven wij een voorlopig oordeel te vellen, dit aan de hand van de Japanse versie die wij uitgebreid speelden.

Er zal immers niet veel meer veranderen met betrekking tot de Europese versie. Het spel ziet er oogstrelend uit, rijdt fantastisch en met name de verschillende modes zullen je lang zoet houden. Maar voor een echt definitief oordeel zullen we toch even langer met de game door moeten brengen. Volgende maand lees je dan ook alles over deze topper.

Voorlopige score: 4 uit 5 autobanden.





REVIEWS



DE TIPGEVER VAN DE PU

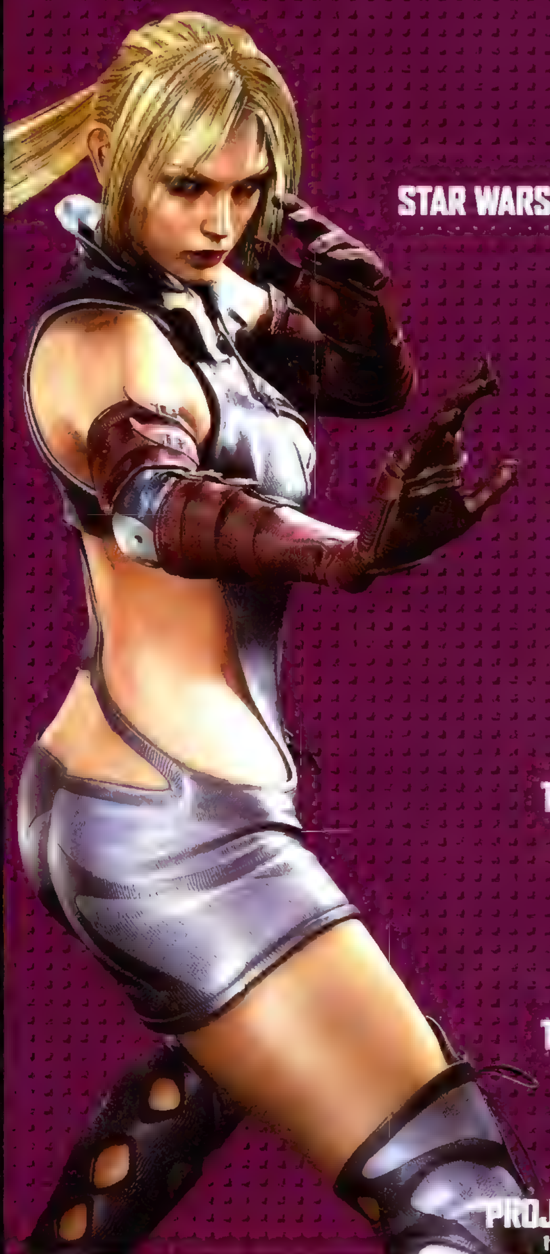
Bij hoge uitzondering vinden jullie op deze pagina geen verse "0-100-opsomming". Ik had natuurlijk weer zoals altijd een ongelofelijk origineel, humoristisch, scherp, actueel lijstje bedacht maar ik sla met plezier een nummertje over want deze maand begroeten we een nieuwe PU-medewerker, die zich graag op deze pagina even zelf aan jullie voor wil stellen.
ED

GEGROET BESTE GAMERS, LEZERS EN BUITENLUI,

Weer eens een nieuw gezicht bij de PU. Iemand speciaal aangenomen om jullie van de meest recente tips en trucs te voorzien.
Mijn naam is trouwens Bor, en nee... ik kom niet uit de fabeltjeskrant, zelfs al doet de foto anders vermoeden. Zelfmoordpoging? Brandwonden? Dodelijk ongeluk? Nope, ook niet, gewoon een ordinaire genetische afwijking, genaamd EB.
Door die aardige handicap, heb ik altijd (te veel) tijd over gehad om te gamen en nu ik volledig vierkante ogen en een eigen helpdesk heb, is het tijd om u allen in die wijsheid te laten delen.
Ik ben hier gekomen mede dankzij de Bart Foundation, misschien heb je het programma 'Je zal het maar hebben' gezien.
In ieder geval hebben ze een aantal handy (lees: gehandicapte, but I bloody hate the word. Is dat een acceptatieprobleem?) ondernemers geholpen hun dromen te realiseren en ik was een der uitverkorenen.
Nu is het natuurlijk aan mij om aan jullie te bewijzen dat je ook daadwerkelijk wat aan mijn tips & cheats hebt. Onder de bezielende supervisie van Niels en de dreigende rode pen van Ed zal ik proberen de beste, snelste, verste, meest complete en terrorste (is dat een woord?) codes aan jullie te verstrekken.
Looking forward to it!
BOR

BOR'S TIPS

Wil je meer tips van Bor, heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de splinternieuwe hulplijn van Bor, genaamd 1-Up. 1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen 0,65 cent per minuut.



SCORE **90**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	8

Met Metal Gear Solid 3 Snake Eater overtreft Kojima zichzelf. Hij zet een prachtig avontuur neer zoals alleen hij dat kan.

T A C T I C A L   E S P I O N A G E   A C T I O N

METAL GEAR SOLID 3

S N A K E   E A T E R





MEESTERLIJKE COMBINATIE REALISME EN FICTIE

Metal Gear Solid voor de PlayStation was een fantastisch avontuur, terwijl het PS2 spel Sons of Liberty op zijn beurt tegenviel. Met dit derde deel revancheert sluipheld Snake zich echter helemaal!

In Snake Eater volgen we de avonturen van Snake. Avonturen die er uiteindelijk toe leiden dat hij de titel Big Boss verdient. Over de plotwendingen, ontmoetingen met allerlei personages en het gevoelsmens dat Snake in feite is, wil ik niet al te veel kwijt. Behalve dan dat het verhaal bijzonder traag op gang komt en dat de eerste twee a drie uur zelfs als bijzonder zwak kunnen worden aangemerkt.
De opbouw van het verhaal en de balans tussen speelbare gedeelten en stukken waarbij je (op een bepaald moment zelfs 45 minuten!) met de controller naast je op de bank naar het televisietoestel zit te staren, is goed zoek.
Ook het alsmaar sluipen door dichtbegroeide gebieden lijkt aanvankelijk slechts te zijn bedoeld om de speler klaar te stomen voor het echte werk, zeker als je bedenkt dat de actie pas na ongeveer zeven uur tot z'n volle wasdom komt.
De game sluit dan wel weer af met een schitterend en melodramatisch einde maar je blijft jezelf afvragen of het niet allemaal anders had gekund...



Als je bij een vrouw in de zijspan gaat zitten, ben je echt wanhopig.

INNOVATIE

Het overmatig gebruik van de tussenfilmpjes (hoewel enkele van een ongekend niveau zijn) en de ietwat verouderde spelmechaniek mogen dan misschien tekenend zijn voor Metal Gear (lees: Kojima), er is gelukkig wel het een en ander veranderd.
Innovatie kan soms in iets heel simpels schuilen; in dit geval zit 't in het weghalen van de radar, een onderdeel dat in de eerdere delen voor veel spelers van levensbelang was. Eén blik op het kleine schermpje in de rechterbovenhoek was immers genoeg om te kunnen zien waar objecten zich bevonden, hoe de looproute van de bewakers was en waar hun ogen op gericht waren. Als een soort Pac-Man stuurde je jouw stipje door de doolhof, zonder dat de andere stipjes met lichtblauwe driehoek jou wisten te vangen.
Nu de radar verdwenen is, beweeg je Snake in het begin wat onwennig en voorzichtig over het scherm. De omgeving is erg open met op het oog weinig mogelijkheden om je te verschuilen. De eerste helft van het spel lijkt dan ook vooral bedoeld om je een overlevingsstrategie aan te leren. Het weghalen van de radar speelt daar een grote rol bij. Je zult nu meer moeten vertrouwen op je verrekijker en attributen als de op batterijen werkende bewegingsmelder of sonar.
Je tijgert door het gras en probeert verschillende soorten camouflage: met welke kleurtjes ben ik het minst zichtbaar? De snelheid waarmee je het spel doorloopt ligt hierdoor een stuk lager dan je zou verwachten. Vijandige soldaten zijn talrijker en tevens een stuk alerter, wat Snake Eater tot een aanzienlijk lastiger avontuur maakt dan zijn beide voorgangers.

SNAKE VS MONKEY

Ook in dit Metal Gear Solid deel vallen genoeg extra's te verdienen om het herspelen de moeite waard te maken. Naast de vele extra's die na het doorspelen beschikbaar komen, is het spelletje Snake VS Monkey een bijzonder aardige.
Snake gaat hierin op jacht naar de apen van het PlayStation 2 spel Ape Escape. Gestoken in bananen-camouflage en uitgerust met een soort speelgoedpistool, maakt hij jacht op de aapjes in verschillende gebieden uit het eigenlijke avontuur.
En zelfs in dit grappige spelletje ontkom je niet aan een Codec gesprek, waarbij de dialoog overigens bijzonder goed is uitgewerkt.

OVERLEVEN

Grootste verbetering die voortvloeit uit het weglaten van de radar is de zogenaamde Close Quarters Combat (CQC) verdedigingstechniek en die werkt bijzonder goed. Met een druk op de knop val je van

Dat krijg je als je maar 99,99% alert bent. En dan word je straks ook nog vanachteren met olijfolie ingesmeerd. Brrrrr.



GENRE: SPIONAGE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT 15 MAART




Weet je waarom vleermuizen zoogdieren zijn? Omdat ze zuigen!


"Shit, wie heeft het zwembad leeg laten lopen!"

TIPS



Op het Titelscherm:
L3 Verandert het achtergronddesign
R2 Vertraagt de animatie
R1 Versnelt de animatie

Extra camouflagepakken. Versla met de tranquilizer gun:

Ocelot	Animals Camo
Volgen	Cold War Camo
Fury	Fire Camo
The Pain	Hornet Stripe Camo
The Boss	Snake Camo
Fear	Spider Camo

Nog meer items:
Colt Single Action Army: Kies de rechter gun tijdens het laatste gevecht
Mechanic uniform: In het tweede kluisje helemaal rechts in Groznjy Grad
Mosin Nagant: Versla The End met de MK22
Sneaking Suit: In de locker van Raikov, tweede maal in Groznjy Grad
Stealth Camo: Vind en schiet op alle 64 kikkers tenminste 1 maal
EZ Gun: Trek je Livingstone outfit aan en vind alle 47 planten en dieren tenminste een keer tijdens het spel. Je kunt ze na het vinden gewoon weer verwijderen uit je backpack.


"Verdorie, is die laatste van Harry Potter alweer uitgeleend."

dichtbij een vijandige soldaat aan en neem je 'm in een wurggreep waarna je hem kunt ondervragen (wat allerlei handige tips oplevert), als menselijk schild kan gebruiken of geluidloos de nek breken of keel doorsnijden. Deze techniek, indien goed toegepast, stelt je in staat een heel leger geluidloos uit te schakelen met niets meer dan een mes.
Naast de CQC vechttechniek wordt het gebruik van camouflage goed toegepast. Het camoufleren werkt vrijwel probleemloos, hoewel je in mijn ogen iets te vaak van outfit dient te veranderen om het optimale uit je sluipvaardigheden te halen.
Met name het genezingssysteem (waarbij je botbreuken, vergiftiging, snijwonden, brandwonden en kogelwonden kunt genezen) werkt bijzonder goed. Waarbij je je wel weer kunt afvragen of het uitsnijden van een kogel om het vervolgens met vier geneesmiddelen te behandelen op den duur niet gaat irriteren. Persoonlijk ben ik echter van mening dat de structuur van dit systeem heel duidelijk is en uitermate prettig werkt.
Verder is het op peil houden van je gezondheid, waarbij longinhoud en kracht van grote invloed zijn, een belangrijk aspect. Met een knorrende maag en een vertroebelde blik is het lastig om de wereld te redden natuurlijk. In het oerwoud, maar ook in de andere locaties die je aandoet, is echter genoeg voedsel te vinden, van slangen tot kleine rivierkrabben en van ratten tot lieflijke konijnen.

KOJIMA

Typerend voor de Metal Gear Solid reeks is de combinatie van realisme en fictie. Het realistische karakter en het fictieve aspect van het spel passen totaal niet bij elkaar maar in de wereld van Metal Gear past het juist precies. Althans, Kojima weet beide aspecten zo te combineren dát het past, ze horen bij elkaar.
Tegen de achtergrond van een nogal politiek getint verhaal over de strijd tegen nucleaire wapens, figureren personages die zo op het eerste gezicht niet thuishoren op dat strijdtoneel. Een bejaarde sluipschutter, een kikkerman en een booswicht die elektriciteit kan opwekken... ze passen niet in een wereld waarin je wonden dient te verzorgen met verband of je gezondheid op peil dient te houden door voedsel te zoeken.
Andere spellen hanteren misschien de regels van realisme een stuk beter en zorgen dat er een natuurgetrouwe speelruimte wordt gecreëerd. Weer andere games weten een verhaal op papier te zetten dat staat als een huis, veel beter dan je in een Metal Gear game tegenkomt. Toch, Kojima creëert iets unieks, andere spelontwikkelaars zouden zich niet wagen aan de in MGS gemaakte keuzes, maar Kojima doet het gewoon. Waarom? Omdat het een videogame is en daarin kan alles. Daar kan een besnorde loodgieter vuurballen schieten als hij een vuurbloem aanraakt en binnen dit medium kan Snake een heel arsenaal aan wapens met zich meedragen zonder rugzak, tanken vernietigen met een ongelimiteerde hoeveelheid raketten en doorzeefd worden zonder dat het hem iets doet. Kojima gebruikt videogames als videogames, een medium waarin alles mogelijk is en ditmaal heeft Kojima zichzelf overtroffen. Bandana af daarvoor.



Onze held blijft altijd cool. Wat wil je? Het is een echte Fries uit Snake.

SCORE **70**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
6	8	7

Zowel nieuwkomers als fans van de serie zullen hier volop van genieten, ondanks het feit dat de game - los van de spraakgestuurde spelletjes - weinig nieuws te bieden heeft.


JUNJEN

MARIO PARTY 6

Zo tussen het tennissen, honkballen en basketballen door, geeft Mario natuurlijk elk jaar ook nog even zijn legendarische feestjes. We zijn alweer toe aan nummer zes.

Bla, uitmelkerij Nintendo, blabla, afgeven op sequels van anderen maar ondertussen... blabla, Mario is een hoer, blabla, ieder jaar hetzelfde liedje, bla.

Zo, dat is eruit, dan kunnen we nu eens zien wat deze zesde Party qua speelplezier heeft te bieden. Een al te kritische insteek gaat ook vervelen. De wereld is na vijf feestjes blijkbaar nog niet uitgekeken op Mario's spelborden vol minigames, als we de verkoopcijfers in Japan tenminste als richtlijn mogen nemen. Ook in Nederland behoren de party's steevast tot de beter verkopende titels op de Cube, deel 4 en 5 verkochten bijvoorbeeld meer dan Metroid Prime 1 & 2. Jaaa, het zijn gezelligheidsrakkers hoor, die Cube-bezitters.

DOBBELBLOK

Feestveteranen weten ondertussen wat ze van de serie moeten verwachten. Om beurten springen pionnen als Mario, Koopakid en Yoshi (elf in totaal) tegen het dobbelblok om een aantal vakjes te mogen lopen over complex opgebouwde spelborden (zes om mee te beginnen) met elk een eigen thema.

Als iedereen aan de beurt is geweest, begint één van de actiegeladen mini-games (tachtig in totaal), waarin spelers met en/of tegen elkaar moeten strijden om muntjes te verdienen. Deze muntjes zijn namelijk nodig om sterren te kunnen kopen en de speler die aan het eind van een vooraf bepaald aantal beurten (tien tot vijftig) de meeste sterren heeft verzameld, is de winnaar.

SPEED

Er gebeurt meer dan ooit op de spelborden. Hierop wordt dit keer gewisseld tussen dag en nacht, wat forse veranderingen met zich meebrengt. Ook kun je gebruik maken van veerdiensten, winkeltjes, speciale voertuigen en listige valstrikken. Je kunt booby traps aanschaffen om deze op verschillende vakjes te werpen, zodat je tegenstanders je muntjes moeten betalen als ze op een dergelijk vakje landen, een beetje als met de hotels in Monopoly.

Toen ik begon te spelen met mijn grote kleine vriend Max (7 jaar), dacht ik dat het gedoe op de borden wat te ingewikkeld zou zijn, het was tenslotte zijn eerste Mario-feestje. Al snel bleek hij nog beter dan ik door te hebben hoe optimaal gebruik te maken van de nieuwe bordelementen. Ook mijn angst voor de lange wachttijden tussendoor bleek ongegrond. Mario en zijn maatjes huppelden sneller dan ooit over de vakjes, alsof ze naast de klassieke paddo's tegenwoordig ook speed gebruikten.

EXTRAATJES

De minigames waren in mijn beleving aardig maar niet echt verrassend, uitgezonderd het bundeltje spraakgestuurde spelletjes dat met de bijgeleverde microfoon bediend moet worden. Je roept bijvoorbeeld 'forward, up, up, forward, down' om Mario over een parkoers te laten sprinten, of noemt de namen van wapens in de mic om een grote tank op je medespelers te laten vuren. Fire! Laser! Bomb! Een heel aardige toevoeging.

Ook leuk zijn de drie lineaire borden voor een enkele speler en de waanzinnige hoeveelheid vrijspeelbare extraatjes. De meeste hebben weinig om het lijf maar ze geven je wel iets om naartoe te werken.

FRISSE OGEN

Max zou deze game graag 95 punten geven maar zo werkt dat natuurlijk niet. Hoeveel lol we ook met Mario Party 6 hebben gehad, de game blijft toch wel overdreven veel vasthouden aan de grondslagen die van de vorige games grote successen hebben gemaakt. Dit soort commercieel conservatisme is enerzijds goed te begrijpen maar staat haaks op Nintendo's doorgaans vooruitstrevende manier van spellen maken en zelfbenoemde titel van innovator. Persoonlijk had ik het na deel drie wel gehad met Mario Party maar door de fun via de frisse ogen van een nieuwkomer nog eens te ervaren, ben ik de onmiskenbare charme van de serie weer wat meer gaan waarderen.

Kom op Max, dan doen we nog een potje!

TIPS

"MIC-TIPS"

Zeg tijdens Verbal Assault "Bullet bills" om het geheime wapen bullet bills af te vuren.

Zeg tijdens Verbal Assault "Goomba" of "Nuts" voor een geheim wapen.

Zeg tijdens Verbal Assault "Gears" om gears te krijgen bij je machine.

50 STERREN VERDIENEN

Start een fifty-turn game op het Fairy Square. Pauzeer het spel en zet alle figuren op computer-gestuurd. De computer speelt de rest van het spel en je verdient de sterren.

Geloof 't of niet, dit was het laatste bijschrift dat ik voor m'n wintersport maakte. Schlüss! Auf wiedersehen! Bis bald!




Minigame: kweek zo snel mogelijk Mariohuana.


Een spelletje windvangen. Opwindend hoor.

STEVEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	79

Gewoon een lekker actie spel met een opvallend mooie vormgeving.

OTOGI 2

IMMORTAL WARRIORS

Sega is kickin' it old school. Tenminste, wat betreft de gameplay want de graphics en vormgeving van Otogi 2 zijn allesbehalve achterhaald

Ik ben me er van bewust dat ik het in mijn reviews en previews vaak heb over stijl, sfeer en design. Tja, ik mag dan wel een gameplay purist zijn, ik ben toch ook altijd erg gevoelig voor de invloed van de zojuist genoemde elementen. Dit zijn immers, net zoals de besturing en speelbaarheid, in mijn ogen hele belangrijke aspecten van een game.
En hoe leuk de arcadestijl actie ook is (waar ik het uiteraard nog over ga hebben) Otogi 2 moet het, net zoals zijn voorganger, voornamelijk hebben van de visuele verwenning en presentatie.

COMPLIMENTEN

De graphics zijn niet eens de mooiste die je momenteel op de Xbox kunt vinden maar weten evengoed een positieve indruk achter te laten. Op een iets subtielere manier als in ICO zijn de omgevingen lekker overbelicht, tenzij het level in het maanlicht is gehuld. Verder worden er de nodige flitsende effecten gebruikt om zo de toch al spetterende aanvallen nog spectaculairder te doen overkomen.
Opvallend is de mogelijke interactie met de omgevingen want zo goed als alles kan kapot. Als jij een groep vijanden te lijf gaat sneuvelen rotsen, fakkels, lampen en muren, en als je een beetje je best doet, storten zelfs complete bruggen en gebouwen in.
Om het compliment compleet te maken, wil ik verder nog graag de menu's en gelijksoortige schermen onder de aandacht brengen want zoals ik al zei, scoort Otogi 2 ook erg hoog wat betreft de presentatie. Sega is zelfs zo slim geweest om de Japanse taal optie te behouden!

Goh, aparte jurk. Kleedt af zeg.

De Japanse schone Tsu Nami maakte er weer een puinhoop van.

CAMERA

Ik ben alleen niet zo te spreken over de camera, die aanvoelt alsof er loodzware gewichten aan hangen. Hij reageert erg traag en als je 'm eenmaal in beweging hebt, is ie nauwelijks vooruit te branden. Verder heb ik mij ook verbaasd over de matige animaties die de personages doen bewegen. Het is geen enorme ramp maar zeker het zwakste punt van de graphics van Immortal Warriors.
Gelukkig maakt het design van de zes speelbare personages een heleboel goed. Van vage Japanse hoeden en outfits tot brute vlammende bijlen en dubbelzijdige zwaarden... de ontwerpers hebben wederom hun best gedaan om het geheel een bijzondere uitstraling te geven.
Met name Suetake springt in het oog, de boomstam met krioelende wortelen als benen, die zonder armen gebruik maakt van een bootstuur dat op magische wijze om hem heen cirkelt om de monsters kapot te rammen. Op zijn minst een vermelding waard lijkt mij.

AFWISSELING

De gameplay is in principe heel simpel van aard maar mede dankzij de zes verschillend spelende personages is er toch de nodige afwisseling te vinden. De basis bestaat uit een magische aanval, dubbele sprong, een dash, de lock-on en de combo's die voortkomen uit de lichte en zware aanval.
Deze basis is grotendeels hetzelfde voor alle personages maar Kintoki heeft bijvoorbeeld geen dubbele sprong, terwijl Suetake onbeperkt kan blijven springen. Suetake daarentegen heeft geen dash, terwijl Sademitsu als enige met haar dash direct naar een tegenstander toe vliegt. Combineer dit met de uiteenlopende snelheden en verschillende wapens van alle krijgers en de diversiteit is meer dan afdoende.

> "DE GAMEPLAY IS IN PRINCIPE HEEL SIMPEL VAN AARD"

Sega heeft ook de standaard formule gebruikt om wat simpele RPG elementen in de mix te gooien. Dit komt er op neer dat je personages sterker worden naarmate hun level omhoog gaat, en dat je verschillende wapens, magische spreuken en accessoires kan aanschaffen.
Resumerend maken de paar minpunten Otogi 2 gelukkig niet tot een slecht spel maar de sterke punten zijn nou ook weer niet zo goed dat we het nog jaren over deze game zullen hebben.

Kom op naar huis jongens. Carnaval is afgelopen.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: UIT NU

FROM SOFTWARE • SEGA • ATARI • WWW.SEGA-EUROPE.COM

SCORE **84** | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Heritage Of Kings is toegankelijker maar tegelijkertijd ietsje minder 'Settlers'. Fans van puike RTS games zullen echter weinig reden tot klagen hebben.

MINDER BOUWEN, MEER BATTELEN

SETTLERS HERITAGE OF KINGS

Met Heritage of Kings slaat de Settlers serie een nieuwe weg in. Weg kiddy look, minder bouwen en meer battelen. Een goede keuze?

Settlers is in Duitsland megapopulair. Daar kan de serie zich meten met titels als WarCraft, Half-Life en De Sims. En waar Ubisoft het gezien de heftige concurrentie niet aandurfde om haar RTS/bouwsim in de kerstperiode te verschepen, werd het spel wél in Duitsland uitgebracht. Daar speelt Heritage of Kings (HoK) immers een thuiswedstrijd en de game veroverde dan ook al snel een stevige kopp positie in de ranglijst van best verkochte games.

Toch was Ubisoft bang dat het succes van de nieuwste Settlers (wederom) beperkt zou blijven tot onze oosterburen, en al heb ik geen beslag kunnen leggen op de letterlijke eisen van de hoge heren bij Ubi, het zal ongetwijfeld zo geweest zijn dat er instructies zijn gegeven aan Blue Byte als 'weg met de dopneuzen look, minder langdurig bouwen, laagdrempelig en meer battles'. Een knieval voor de massa of een wijze move?

SCHITTEREND

De uiterlijke metamorfose kan ik alleen maar prijzen. De 'cute' look van de Settlers liep een beetje op zijn laatste benen en ik had op het laatst meer het gevoel dat ik met kaboutertjes in zuurstokkenland aan het RTS-en was.

Heritage of Kings (overigens het vijfde deel uit de serie) ziet er daarentegen schitterend uit; volwassen maar toch sfeervol. Het spel kent tonnen detail die je vooral goed waarneemt wanneer je diep inzoomt. Weerseffecten stelen de show maar ook loont het om gewoon achterover te leunen en te kijken naar je hardwerkende slaafjes... eeh... brave onderdanen, terwijl de rook uit de huisjes kringelt en de beesten rondhuppelen in het wuivende gras.

Speciale vermelding verdienen de helden, deze ogen fraai en hebben stuk voor stuk een eigen karakter en speciale vaardigheden. En ook al maakt Blue Byte gebruik van stereotypen - de kwade ridder, de blonde held, de sexy chick met flinke voorgevel - ze stralen persoonlijkheid uit en geven de gameplay een leuke impuls (zie ook kader).


De ruzie ontstond omdat bij een kaartspelletje iemand een ton had gewonnen en niet had begrepen dat het om een houten vat ging.


"Mannen; iedereen z'n liftpas bij zich?


"Hé jij daar bijna vooraan. Op je horloge kijken heeft geen zin wan dat is nog niet uitgevonden."



BLUE BYTE • UBISOFT • TEL: 030-68[illegible] • WWW.THESETTLERS.COM/UK/HOME.PHP

Dat krijg je als buitenlanders molens in een game verwerken. Ooit een molen in een dichtbebouwde omgeving gezien? Dan vangen ze namelijk geen wind!

"HERITAGE OF KINGS IS EEN GOED AFGEWERKT PRODUCT WAAR HEEL WEINIG OP AAN TE MERKEN VALT."

ARBEID ADELT

Nog steeds draait het in HoK voor een groot deel om het bouwen en neerzetten van je dorpjes en kastelen. Dit is wel een tikje versimpeld in vergelijking met de vorige delen.

Nog steeds is een goed draaiende economie erg belangrijk en staan de meeste gebouwen op enigerlei wijze in verbinding met elkaar. Ieder gebouw kent upgrades en zo verander je een leuk kerkje in een imposante kathedraal, of een eenvoudige verdedigingstoren in een toren met een kranig kanon. De motivatie van de werklui speelt hierbij een allesbepalende rol. Zij hebben eten, loon en onderdak nodig anders gaan ze minder, of zelfs helemaal niet, werken. Het tevreden houden van je arbeiders is en blijft een must ook al heeft het in HoK net wat minder grote gevolgen dan voorheen.

De verschillende gebouwen hebben elk hun eigen taken en zorgen op hun manier voor betere wapens, betere uitrusting en een soepeler verloop van bouwen, resourcement en het klaarstomen van je legers.

DORPSSMID

Knokken speelt een belangrijkere rol dan in vroegere Settlers games. De eerder genoemde helden heb je hierbij hard nodig maar voor de rest bieden de battles niets dat je al niet eerder gezien hebt.

Het is redelijk eenvoudig gehouden en de formaties van je ruiters, lansdragers, boogschutters en infanterie zullen velen bekend voorkomen. Het wordt nooit Battle For Middle-Earth epiek, laat staan de gestructureerde chaos van Rome: Total War maar het is desalniettemin erg plezierig om battles te spelen, deels door de sprookjesachtige omgevingen waarin je je bevindt.

Ook tijdens de gevechten is de invloed van je werkvolk onmiskenbaar. Heb je bijvoorbeeld de dorpssmid wel of niet op tijd sterker gemaakt? Dit maakt namelijk het verschil tussen leren vesten, maliënkolders of blinkende harnassen.

Leuk is dat het weer tijdens gevechten ook een rol speelt. In druipende regen functioneren je boogschutters bijvoorbeeld minder goed. En als je een weerstation hebt gebouwd, is het zelfs mogelijk water te laten bevriezen voor een snellere doortocht of te laten smelten, zodat overstekende vijanden kopje onder gaan.

DE HELDEN

DARIO: Kan zijn valk laten uitvliegen om de kaart te verkennen en dankzij zijn 'Protect Troops' skill kan hij burgers tijdelijk beschermen.
PILGRIM: De Pilgrim kan mijnen plaatsen en een kanon plaatsen.
SALIM: [illegible]
ARI: [illegible]
EREC: Heeft de beschikking over een zogenaamde Fierce Strike: [illegible] Aura of Strength [illegible]
HELIAS: Met 'Pensumpje' kan [illegible] 'Blessing' [illegible]
KERBEROS: De Dark Knight Kerberos [illegible] Aura of Fear [illegible]
VARG: [illegible] De Beserk Rage [illegible]
MARY DE MORTFICHET: [illegible]

Het huis van de smid werd bewaakt sinds de geruchten dat 't blauwe leger het op zijn schaatsende dochter Greta had voorzien.

NIET WERELD SCHOKKEND

De veranderingen die de Settlers doorvoert komen op het goede moment maar zijn tegelijkertijd niet wereldschokkend. De nadruk op resource en economie is wat minder rigide dan vroeger maar nog steeds is het een van de bouwstenen van de goed in elkaar stekende gameplay.

De nieuwe look vind ik een juiste keuze en het battelen is vermakelijk maar bekend terrein.

Overall is HoK een goed afgewerkt product waar heel weinig op aan te merken valt. Een game die lekker wegspeelt (vooral multiplayer is ouderwets verslavend) maar tegelijkertijd geen ah's of oe's weet te ontlokken.

Ongetwijfeld het Duitse stadje Brandenburg.

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **84** | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Mercenaries lijkt in veel opzichten op GTA maar een goedkope kloon is het allerminst. De game biedt daarvoor te veel vette en goed uitgewerkte actie.

MERCENARIES
PLAYGROUND OF DESTRUCTION

"Zeik niet man. Je hebt toch een helm op?"

Haar ouders hadden haar nog gewaarschuwd niet als rugzaktoerist naar Noord Korea te gaan.


"Dus jij was dat mannetje dat mijn vliegtuig zo nodig een wielklem moest geven."

MEER DAN EEN GTA-KLOON

Op sommige sites wordt deze game ook wel gekscherend GTA: North Korea genoemd. Is Mercenaries een goedkope GTA-kloon of biedt ie genoeg originaliteit om de liefhebbers van action games van hun stool te blazen?

Ergens in de nabije toekomst zijn terroristische groeperingen wereldwijd bezig de boel nog meer te ontregelen dan ze nu al doen. Zo ook in Noord-Korea, waar de machtswellusteling generaal Song en zijn handlangers van plan zijn een nieuwe wereldoorlog te ontketenen. Deze groepering wordt ook wel 'the deck of 52 cards' genoemd (met Song als belangrijkste troef) en als huurling die werkzaam is voor Executive Operations, een militaire privé organisatie met louter supersoldaten in dienst, dien jij er voor te zorgen dat dit feestje afgeblazen wordt.
Dit zul je moeten bewerkstelligen door zo veel mogelijk van die 52 gasten (je bent niet verplicht ze allemaal in te rekenen) dood of levend af te leveren bij één van de vier facties: Geallieerden, Chinezen, Zuid-Koreanen of de Russische maffia, die zich in Noord-Korea bevinden om de boel onder controle te houden. En uiteraard om er een slaatje uit te slaan. No way dat ze daar niet uit eigenbelang zitten.

LACHEND NAAR DE BANK

Deze vier facties doen regelmatig een beroep op jouw vaardigheden en bieden je contracten aan om Song & co aan ze te overhandigen. Het liefst levend want dat levert je meer cash op. Ook voor jou geldt dat er [illegible] je al je opdrachten, dan kun je voor de rest van je leven lachend naar de bank.
Naast de contract-missies zul je ook hier wat [illegible] moeten volbrengen [illegible] gen dat je je eigen [illegible] kaarten ten opzichte van de vier facties goed uitspeelt. Deze vier groeperingen leven namelijk op gespannen voet, wat regelmatig tot gevechten leidt. Zorg dat je zo lang mogelijk iedereen te vriend houdt zodat je in potentieel gevaarlijke zones buiten schot blijft. Later in de game zul je toch keuzes moeten maken; facties zullen je claimen, wat vaak ten koste gaat van je verstandhouding met de andere groeperingen. Beland je in een gebied waar je niet bepaald geliefd bent, dan is de kans groot dat je getrakteerd wordt op flink wat vijandelijke vuurkracht.

BESTELLEN

Gelukkig kun je zelf aardig tegenstand bieden met je wapens, C4 en granaten. Verder tref je her en der personenwagens, trucks en uiteraard ook jeeps, tanks en helikopters aan. Soms zijn ze bemand en dan dien je er eerst iemand uit te trappen. Regelmatig zul je echter ook gebruik moeten maken van het zwaardere werk. Wat is het dan toch fijn om te weten dat een goedgezinde factie je tegen een redelijk prijsje kan voorzien van onder meer carpet en cluster bommen.
Het is zelfs mogelijk om via een illegale website van de Russen aan dit spul te komen. Hier zijn ook wapens, medikits en voertuigen te verkrijgen. Mocht je dus in een situatie komen waarin je niet over de juiste middelen beschikt dan surf je even naar de site en bestel je datgene wat je nodig denkt te hebben. Niet al te veel later wordt tegen betaling vanuit de lucht een kist met goodies in je buurt gedumpt of een krachtige bom op een plek gedropt die jij van tevoren gemarkeerd hebt.
Ik heb echt zitten smullen van de vele explosies waarbij met name de luchtaanvallen indruk maakten. Gebouwen en bergopeningen die je langzaam met een hoop toeters en bellen ziet instorten, tanks die ontploffen (ondersteund door dikke geluidseffecten en een continu meedeinende soundtrack;


Da's een sterke vent. Zo'n bazooka van tien meter op je schouder...


Ja meisje, dat ronde ding is het stuur.

DE HOOFDROLSPELERS

Je kunt kiezen uit drie personages: Chris Jacob, Jennifer Mui en Mattias Nilsson. Alledrie beschikken ze over karakteristieke skills. Chris is een man die tegen een stootje kan, Jennifer een heuse stealth chick en Mattias een bijzonder rappe gozer.
Het schijnt zo te zijn dat er zelfs een vierde character vrij te spelen is aan het eind van de game, maar op het moment van schrijven heb ik de game nog niet helemaal uitgespeeld. Pin me er dus niet op vast.

PANDEMIC STUDIOS • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MERCENARIESTHEGAME.COM



gevarieerd, bombastisch, maar nooit te dramatisch)....dat soort momenten beschouw ik toch wel als hoogtepunten in de game.

BOEIEND

[illegible]
In het begin, wanneer je de vrij simpele controls onder de knie krijgt, je eerste contracten uitvoert en het gebied verkent, denk je wellicht 'damn, dit is echt een dikke GTA-kloon' maar geleidelijk aan stijgt er meer en meer waardering voor wat Mercenaries te bieden heeft. Je hoeft in ieder geval niet rennend met een paarse dildo door Pyongyang Noord-Koreaanse hoertjes neer te knuppelen of iets [illegible].
Je doet er überhaupt niet verstandig aan om burgers neer te maaien want dat maakt je relatie met de factie waar die onschuldige slachtoffers deel van uitmaken er alleen maar slechter op.
De (sub)missies lopen verder erg uiteen; de ene keer dien je één van de 52 te traceren, zijn handlangers neer te knallen en 'm vervolgens in te rekenen, de andere keer moet je met behulp van een zware luchtaanval enkele gebouwen of constructies opblazen.
Ook zijn er checkpoint races en zal je zo nu en dan bepaalde personen moeten escorteren.
Aanvankelijk was ik bang dat de missies na verloop van tijd [illegible] zouden gaan vervelen maar dat is gelukkig niet het geval. Ze blijven boeien en da's een goede zaak.

COMPLEET

Deze game leunt grotendeels op zwaar militair wapentuig en, niet onbelangrijk, een engine die al die power ervan moeiteloos aan kan. Het spel draait lekker constant op zowel de PS2 als de Xbox en vertoont nauwelijks haperingen. Toch best knap voor een game waarin met regelmaat van de klok reusachtige explosies en intense vuurgevechten voorkomen.
De main characters zijn grafisch behoorlijk uitgewerkt en bewegen soepeltjes door het beeld. De andere personages ogen echter wat vlakker en komen minder goed uit de verf maar dat doet nauwelijks iets af aan de volledige spelervaring.
De omgevingen zijn verder ook prima uitgewerkt, waarbij gebouwen en dergelijke weliswaar niet zo heel gedetailleerd ogen maar het grimmige sfeertje van een totaal Noord-Korea is [illegible] vrij realistisch weergegeven wordt.
De goede voice acting, [illegible] humor en een niet al te diepgaand maar wel intrigerend scenario maken het beeld compleet.



Last van een opgejaagd gevoel?

> "HET IS GEWOON EEN HEERLIJKE GAME DIE BARST VAN DE ACTIE EN VAN HET BEGIN TOT HET EIND LEKKER WEGSPEELT."

TIPS

ALLE ITEMS IN DE SHOP
Toets op de het factie scherm van je PDA:
▼▼▼▼▲◀▶

GRATIS HERBEWAPENEN.
Accepteer een willekeurige missie en rijd je voertuig de desbetreffende garage binnen. Nadat je het contract hebt geaccepteerd, cancel je het vervolgens weer. (De missie kun je altijd later weer spelen.)

Intikken op je PDA (alleen PS2)
Speel Indiana Jones:
◀◀▶▶▲▲▼▼
Speel Mafia Heavy:
◀◀▶▶▼▲▼▲

HEEL VEEL

Vrij manoeuvreren door een behoorlijk groot gebied, heerlijk knallen met een veelheid aan wapens, missies voltooien zoals jij dat wilt (al is deze game iets meer gescript dan San Andreas); er kan echt heel veel in Mercenaries, en met een faire moeilijkheidsgraad zal je zeker twintig tot dertig uur kwijt zijn aan deze titel.
De A.I. van de vijand is weliswaar niet altijd even sterk, ze bieden toch meer dan redelijk tegenstand. Met name de schutters in zwaardere voertuigen als tanks weten dondersgoed waar ze mee bezig zijn. En ook al sturen de voertuigen lang niet altijd even lekker, is er geen online play mogelijk en zijn de overeenkomsten met de GTA-serie groot... het is gewoon een heerlijke game geworden die barst van de actie en van het begin tot het eind (ik ben bijna daar) lekker wegspeelt.

GENRE: ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 — PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE / PC

SCORE **71** | GRAPHICS **8** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **7**



Deze footie schiet op sommige fronten behoorlijk tekort. De vele (online) opties wegen daar niet helemaal tegenop.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

2004-2005

Het Champions League seizoen is alweer een aardig eind op weg maar dat weerhoudt EA er niet van om toch nog een game van dit spektakel op de markt te brengen.



Jezus Christus, EA laat werkelijk geen mogelijkheid onbenut om het bij mij zo geliefde voetbalgenre tot op het bot te pimpen. Wat krijgen we dit jaar allemaal wel niet op ons bord... een nieuwe FIFA, een nieuwe manager game, FIFA Street en dus ook een UEFA Champions League game. Pfff, thank God dat er dit jaar geen EK of WK gehouden wordt, anders was het eind helemaal zoek geweest.
Maar ja, de koeien in de EA fabriek hebben gouden uiers want vrijwel alles wat de fabrikant uitbrengt, verkoopt als een idioot. En dus blijft men de boel uitmelken. Tja, da's dan hun goed recht hè.

MISSIES

Maar goed; de Champions League dus. Ik meen me te kunnen herinneren dat enkele jaren geleden Eidos nog verantwoordelijk was voor deze franchise. Echt top was het allemaal niet maar ik heb me er destijds toch redelijk mee vermaakt. Geldt dat ook voor EA's editie?
Ja en nee. Ik heb behoorlijk wat prettige uurtjes doorgebracht met deze footie maar ik heb me tegelijkertijd toch aan een aantal dingen geërgerd. In de preview deed ik al melding van de Season mode, waarin je een volledig seizoen dient te spelen dat gepaard gaat met een vijftigtal missies. Een aantal van die missies is best aardig (zo dien je bijvoorbeeld met een x aantal doelpunten verschil te winnen of zo min mogelijk overtredingen te maken) maar een hoop missies zijn ronduit vervelend.
Het verplichte aan- en verkoop gedoe aan het begin van het seizoen bijvoorbeeld, waarbij je drie spelers moet verkopen en er minstens zo goede spelers voor binnen moet halen. Sorry, maar da's een no-go voor mij. Ik wil gewoon spelen met de selectie zoals ie in het echt is. Best een leuk idee van EA om wat manager-achtige opties te implementeren maar voor mijn gevoel slaat men de plank hier toch behoorlijk mis. Ik wil een zo realistisch mogelijke spelervaring, geen overbodige toevoegingen.



Zoek de verschillen...



LEKKER LANG

Die realistische spelervaring wordt tevens gehinderd door niet kloppende poule-indelingen; toch wel een vereiste voor een game als deze. Haal je de licentie van zo'n groot toernooi binnen, dan mag je dat toch wel verwachten, nietwaar? Ook het gegeven dat de Nederlandse clubs niet in de Season mode te kiezen zijn (alleen in de toernooi optie waarin je alle clubs zelf kunt indelen) maakt me niet blij.
Hier staat gelukkig tegenover dat de gameplay een tikkeltje beter in elkaar steekt dan in FIFA 2005. Vrije trappen zijn nu gebruiksvriendelijker gemaakt, de A.I. is iets beter uitgewerkt en de spelersanimaties ogen net iets meer natuurgetrouw dan voorheen.
Tel daarbij op de vele mogelijkheden om zowel op de PC als de PS2 en Xbox online met de game aan de slag te gaan, en je hebt een footie die in principe lekker lang gespeeld kan blijven worden.

> "IK WIL DE STRIJD DER EUROPESE GIGANTEN GEWOON VOL IN BEELD; HET IS VERDOMME GEEN SPEELFILM!"

In ieder geval tot de volgende CL-editie weer van start gaat.

IT AIN'T THIS ONE

Vreemd is de keuze van EA om de actie niet full screen op je beeld te tonen. We treffen hier nu twee dikke zwarte balken boven- en onderaan het beeld aan, en de bedoeling hiervan ontgaat me volledig. Ik wil de strijd der Europese giganten gewoon vol in beeld; het is verdomme geen speelfilm!
Ik raad dan ook eenieder in het bezit van FIFA 2005 aan om deze game te laten voor wat het is. Heb je die footie nog niet en ben je op zoek naar een game waar je middels de vele (online) opties aardig wat maandjes mee zoet zult zijn, dan zou je kunnen overwegen UEFA CL 2004-2005 in huis te halen. Jullie weten echter al lang en breed welke footie ik aanraad. It ain't this one...

'Nu moet je 't zelf maar weten met z'n opmerking de hele tijd van 'je kunt m'n kont kussen'. Ik doe het gewoon!'



GENRE: VOETBAL • AANTAL SPELERS: 1-8? (ONLINE) • VERWACHT: OUT NOW — EA SPORTS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020 6583300 • WWW.UEFACHAMPIONSLEAGUEGAME.EA.COM

JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 — 71 SCORE

Ik heb me best vermaakt met SW: Republic Commando maar je squad voelt niet 'elite genoeg' om honderd procent te overtuigen.

STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO

Een Star Wars game zonder lichtzwaard zwaaiende bebaarde mannen die zichzelf Jedi noemen? Jawel, deze keer draait 't om gunfights in Star Wars Republic Commando.

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Republic Commando is een game met twee gezichten. Soms zat ik te genieten en kende mijn tronie een smile van oor tot oor, andere momenten zat ik te zuurpruimen en werkte ik het zoveelste complex af volgens het overbekende gangetje-in-gangetje-uit-principe.

Waar is het misgegaan? Republic Commando had immers de potentie een serieuze concurrent voor Rainbow Six (op consoles) te worden.

TACTISCH?

Het grootste probleem van Republic Commando is dat het te makkelijk is. Het is in basis een tactical shooter maar echt tactisch wordt het spel nooit. De enige strategie is dat je niet in je eentje voortdurend voor je mannen uitrent en Rambo stijl tracht te overleven. Je moet als squad samenwerken en samen ben je een wapen. De shootouts met de diverse rassen zijn echter weinig verrassend.

Daarbij is de A.I. van de tegenpartij niet meer dan voldoende. Het is vooral de hectiek die het spannend maakt maar echt lastig wordt het nooit.

BRULLEN

De A.I. van je teamleden is wél goed, deze bikkels staan hun mannetje maar veel opdrachten geven, kun je ze niet. Daarbij maakt het ook niet veel uit hoe je een bepaalde situatie benadert, als je het maar als team doet. En dus krijg je vaak het gevoel dat de mogelijkheden van je squad niet optimaal benut worden. Bovendien hoef je niet echt op ze te letten aangezien ze elkaar voortdurend genezen.

Echt jammer vind ik de wapens, die zijn gewoon niet cool genoeg. Bij een speciaal getrainde unit verwacht ik vette wapens en geen guns die voortdurend zonder munitie zitten en traag reageren.

De bewegingen van de opgepompte Storm Troopers zijn dan wel weer heel fraai, net als hun commentaar en hun handgebaren. (Overigens mogen PC gamers een paar tienden punten bovenop het cijfer zetten, aangezien de PC graphics aanzienlijk scherper en mooier zijn dan op de Xbox.)

De sfeer komt uitermate goed in beeld en de schietgevechten brullen werkelijk door je speakers.

Republic Commando is dus zeker vermakelijk maar gamers die een RB 6 in een militair Star Wars jasje verwachten, komen bedrogen uit.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Liefhebbers opgelet: er is (wederom) een Star Wars RTS in de maak en hopelijk lukt het deze keer wel om een product van kwaliteit af te leveren. Eerst was er het misbaksel Force Commander dat onbestuurbaar bleek. Toen was er Star Wars: Battlegrounds dat draaide op een bejaarde Age Of Empires engine. Best aardig maar niet de verwachte, epische RTS waar we zo vurig op hoopten.

Nu gloort Star Wars: Empire at War aan de horizon. LucasArts heeft de kersverse ontwikkelaar Petroglyph opgezadeld met die lastige taak. De studio is jong maar de mensen die er werken hebben hun sporen verdiend. Petroglyph bestaat uit ex-personeel van Westwood en Firaxis en zij hebben gewerkt aan games als Dune 2, Command & Conquer, Civilization en Sid Meier's Pirates!

Sinds ze ooit tegelijk met hun hoofden tussen de liftdeur zaten, zijn die twee onafscheidelijk.

"Kijk uit lul, zo direct komt het plafond naar beneden."

Het is dat ik dit bijschrift maak met een paar biertjes op, anders zou ik zweren dat ik een kabouter zag.

"GAMERS DIE EEN RB 6 IN EEN MILITAIR STAR WARS JASJE VERWACHTEN, KOMEN BEDROGEN UIT."

Toen de man aan de bar van café De Republiek een toast uitbracht met de woorden "Leve de Koningin", waren de poppen aan 't dansen.

LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: MAART

SCORE **86**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	8

Het is jammer dat je niet altijd gebruik hoeft te maken van de vele innovatieve gameplay elementen maar gelukkig gaat de aparte en vooral leuke ervaring hierdoor niet

ODDWORLD STRANGER'S WRATH


"Heb jij het nummer van de dierenbescherming bij de hand?"

VIERDE DEEL ZET DE ODDWORLD OP Z'N KOP

Het is ondertussen alweer een dikke drie jaar geleden dat we werden verwend met een avontuur dat zich afspeelde in Oddworld. Nu we eindelijk weer terugkeren naar deze vreemde wereld blijkt er wel het een en ander veranderd...

Ik denk dat ik niet overdrijf als ik zeg dat het eerste deel, Oddworld: Abe's Oddysee uit 1997, zijn bekendheid voornamelijk had te danken aan het opvallende uiterlijk van de personages en het aparte gevoel voor humor dat gedurende het hele spel een belangrijke rol speelde. De wereld van Oddworld was gevuld met een enorme variatie aan typetjes met gekke stemmen, overdreven brute en onvriendelijke monsters en schattige kleine wezentjes. Toch was het zeker geen kiddie wereld; er was immers sprake van een keiharde consumptiemaatschappij waarbij de grote beesten de kleinere aan de lopende band (letterlijk) verwerkten tot voedsel. Zelfs slavernij was de gewoonste zaak van de wereld.

Ook de gameplay was origineel en draaide om het oplossen van de puzzels waarbij je gebruik kon maken van verschillende bizarre figuren die je middels enkele voice commands opdrachten kon geven.

Het vervolg, Abe's Exodus, dat een jaar later verscheen, streek alle oneffenheden van het origineel glad en mag best beschouwd worden als een PlayStation klassieker. Munch's Oddysee vertaalde dit alles drie jaar geleden op de Xbox naar 3D, en dat was een leuke maar zeker geen legendarische game.

Gelukkig besefte ontwikkelaar Oddworld Inhabitants dit zelf ook en besloot men met Stranger's Wrath schoon schip te maken...



Een tropische verrassing in het Wilde Westen.

LIVE AMMO

In Stranger's Wrath (SW) zijn weliswaar elementen uit de voorgaande delen te vinden maar de gameplay slaat een compleet nieuwe richting in. De game combineert in feite twee verschillende genres en doet dit ook nog eens op een kunstige wijze. SW is namelijk te spelen vanuit een first en third-person view, waartussen je schakelt door de rechter analoge stick in te drukken. Belangrijk hierbij is dat niet alleen de view verandert maar ook de besturing en de mogelijke acties.

Zoals je waarschijnlijk al verwacht, neemt de game vanuit de first-person view de vorm aan van een heuse shooter. Met de twee sticks kun je jouw personage verplaatsen en richten, terwijl je met de triggers de verschillende ammo van de op je arm gemonteerde kruisboog afvuurt. Je kunt twee soorten munitie tegelijk inladen en met iedere trigger de daaraan gekoppelde 'schietwaren' afvuren.

Hier komt meteen een van de leukste en meest innovatieve gameplay elementen uit voort want Stranger's Wrath geeft de term 'live ammo' een nieuwe lading. Jouw kruisboog maakt namelijk gebruik van de gekke kleine beestjes die je in Oddworld tegenkomt.

HUMOR

Je hebt bijvoorbeeld de Fuzzles die zich vastbijten aan alles dat ze raken, of netjes wachten waar ze landen tot een ongelukkige op ze staat. De Skunks verlammen vijanden met hun stank, terwijl de Bolamites de slechteriken vastzetten in hun web. Een

STEVEN

volledig verloren.


Die gasten hoorden dat "hood" iets met stoere gangsters te maken had, maar als je dan een hoed gaat dragen, ben je gewoon dom.


Ik heb al heel wat wapens gezien in de PU maar een Beest & Boog is compleet nieuw.


Hoewel, zo gek is 't ook weer niet. Je vist toch ook met levend aas?

Chippunk lokt vijanden in de val en Zappflies verlammen alles en iedereen met een elektrische lading.
Je komt in de loop van het spel zoveel verschillende beestjes tegen die als munitie kunnen dienen dat je niet snel verveeld zult raken. Een en ander brengt ook de nodige humor met zich mee want deze kleine rakkers zitten je droog aan te staren en schromen niet om een bijdehante opmerking te maken.
Als je door je voorraad van een bepaald wezentje heen bent, moet je gewoon effe goed om je heen kijken want je vult je munitie aan door ze met jouw onbeperkte hoeveelheid Zappflies neer te schieten en uit de levendige omgevingen te plukken.
Maar voordat ik het over de levels ga hebben, wil ik eerst het gameplay onderdeel afronden.
Het schakelen tussen de verschillende soorten munitie gaat razendsnel dankzij een goed ontworpen quick-select die het spel pauzeert.
Vanuit de third-person view verandert deze gameplay echter volledig en speelt Stranger's Wrath eigenlijk als een standaard platformer. Je hebt een aantal simpele aanvallen om je tegenstanders te vloeren en je kunt zoals altijd op het hoogtepunt van je sprong nogmaals op de knop drukken voor een extra sprong. Ook belangrijk is het vrijkomen van je handen als je de kruisboog niet gebruikt, want na een paar seconden gaat de held dan razendsnel op handen en voeten rennen. Vanuit deze view is het tevens mogelijk om touwen te beklimmen en zo hoger gelegen richels en platformen te bereiken.

BOUNTY HUNTER

De belangrijkste speloptie die beschikbaar komt in third-person is de mogelijkheid om verslagen vijanden op te zuigen, levend of dood, want het draait allemaal om het innen van geld door criminelen te vangen.
De stijl van Stranger, de held van het verhaal, past perfect bij dit spelprincipe. De premiejager waar je mee speelt is namelijk een stoffig figuur compleet met cowboyhoed en pruimtabak. Heel Oddworld heeft ditmaal een wild west tintje gekregen, wat erg goed bij het unieke fantasie stijltje past.
Je wandelt in de loop van het spel meerdere kleine steden binnen die als basis dienen voor enkele opdrachten. Hier heb je meestal een winkel en kun je met alle inwoners babbelen. Het belangrijkste is echter de Bounty Store, waar je nieuwe missies kan aannemen.
De missies draaien zo goed als altijd om het vangen van een monsterlijke schurk of het redden van een onnozel ventje. Lever je de schurken levend af bij de Bounty Store dan vang je meer Moolah (zo heet het geld in de wereld van Oddworld) en ben je weer een stapje dichter bij de 'operatie' waar je voor aan het sparen bent (don't ask).

STEALTH

Ik schreef al dat de omgevingen erg levendig zijn en dat geldt voor zowel de missiegebonden levels als de dorpjes. Overal vind je begroeiing, er waait stof rond en pluisjes dwarrelen door de lucht. Combineer dit met de rondhuppelende en vliegende munitie en de impact van de graphics is compleet.
De bosjes en struiken hebben ook nog eens invloed op de gameplay want er is zelfs een subtiel stealth element in de game verwerkt. Je hebt een radar die a la Metal Gear aantoont welke kant de vijand op kijkt, en als je midden in het hoge gras gaat staan, ben je in feite onzichtbaar.
Ook is er soms interactie met de levels mogelijk en kun je bewegende platformen activeren, pilaren omver schieten of een bepaalde val voor een vijand in werking zetten. En de CGI die soms langskomt is, zoals je van deze serie gewend bent, eveneens van hoog niveau. Aan de productiewaarde ligt het dus niet.

GEEN GOLD AWARD?

Waar ligt het dan wel aan? Waarom heeft een spel met een unieke stijl en innovatieve gameplay als Stranger's Wrath dan geen Gold Award in de wacht weten te slepen?
In eerste instantie dacht ik dat het aan de mogelijkheid lag om met behulp van de regenererende stamina meter je energie weer aan te vullen. Maar nadat ik wat verder in het avontuur was gedoken, bleek dit toch een onmisbaar element te zijn; je komt later in het spel immers redelijk wat pittige missies tegen.
Nee, het probleem zit 'm meer in de aanpak die de missies van je vragen. Het is natuurlijk heel leuk dat er zoveel verschillende gameplay elementen in dit spel zitten maar ik vind het zonde dat de game slechts sporadisch van je vraagt deze ook te gebruiken. Nadat de nieuwigheid er af is, gebruik je in de meeste gevechten eerst de meest effectieve munitie en schakel je pas als deze op is, over op de volgende.
Ik had graag gezien dat er iets meer strategie nodig was geweest en de originele gameplay elementen een belangrijkere rol hadden gespeeld. Het is niet zo dat je helemaal geen situaties tegenkomt om de vele spelopties te gebruiken, maar het zijn er naar mijn mening net iets te weinig. Er had in ieder geval meer uitgehaald kunnen worden.



"IK HAD GRAAG GEZIEN DAT ER IETS MEER STRATEGIE NODIG WAS GEWEEST EN DE ORIGINELE GAMEPLAY ELEMENTEN EEN BELANGRIJKERE ROL HADDEN GESPEELD."



Vinden ze niet leuk: als je uilskuikens tegen ze roept.

SCORE: 86 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | JURJEN

In het eerste aanbod voor de DS is dit absoluut dé game om in huis te halen.

SUPER MARIO 64 DS

Super Mario 64 is en blijft een fantastisch spel, ook in de versie voor de DS. Maar is er genoeg toegevoegd om van een echte aanrader te kunnen spreken?



Terwijl Yoshi in de oorspronkelijke versie nog het hele spel op het dak van het kasteel stond te wachten tot die lompe loodgieter hem eindelijk eens kwam bezoeken, kun je in de versie op de DS meteen met de dartele dino van start.
Je doet de eerste speelsessies veel dingen die je niet in het originele Super Mario 64 kon doen. Je gebruikt bijvoorbeeld de trappelsprong van Yoshi om over afgronden te zweven en eet vijanden om ze in eieren te veranderen.
Je ontdekt geheel nieuwe speelveldjes die je moet doorlopen om je collega's Mario, Luigi en Wario te bevrijden, zodat je ook de specifieke moves van deze helden kunt gebruiken. Je ontdekt de speciale krachtbloemen, een nieuw soort powerups die op elk van de helden een eigen effect hebben.
Wario wordt bijvoorbeeld van metaal zodat hij zonder last van stromingen over de bodem van waterpartijen kan lopen, Luigi wordt transparant zodat hij door roosters kan wandelen, Mario wordt een soort ballon waarmee je het hogerop kunt zoeken, terwijl Yoshi vuur kan spuwen, bijvoorbeeld om vijanden te roosteren of ijsblokken te smelten.

SPIELEREI

Naast de nieuwigheidjes in het speltype Adventure, is er ook een pakket van zesendertig minigames toegevoegd, waarvan er aanvankelijk nog maar acht toegankelijk zijn. Om de andere te openen moet je op konijnenjacht gaan in en om het kasteel, waarbij elk gevangen konijn een extra minigame oplevert. Deze minigames lopen uiteen van zinloos tijdverdrijf tot sprankelend spelgenot, en omdat je ze allemaal met de stylus bestuurt, betekenen ze in ieder geval een leuke kennismaking met de mogelijkheden van je nieuwe console.
Tik bijvoorbeeld eens op Shuffle Shell, een best wel verslavend spelletje waarin je met een stylus-gestuurd streepje een serie van vijf schildpadschilden één voor één over een ijsbaan moet duwen, met als doel er zoveel mogelijk in (het midden van) de schietschijf op het ijs te stoppen.
In het casino van Luigi tik je op speelkaarten om van memory, videopoker en leuke nieuwe puzzelspelletjes te genieten, terwijl je in Wanted! het gezicht van de boef op het bovenste scherm op het onderste scherm moet aantikken, als je het al kunt vinden.
Dit soort dingen is karakteristiek voor de kleinschalige doch verslingerende spielerei die je in de minigames kunt verwachten.


'Spongebob is niet blij dat ze 'm een uurtje in de open haard hebben gelegd.

EXTRAATJE

Laatste voorname extra is de multiplayer-stand voor maximaal vier spelers, waarbij je slechts een enkele game card nodig hebt om draadloos tegen andere systemen in je omgeving te kunnen spelen.
In dit speltype is het de bedoeling om je spelheld op het bovenste scherm zo snel mogelijk naar de sterren te bewegen, waarvan de locaties op het onderste scherm worden aangegeven. Omdat je tegenspelers ook op sterrenjacht zijn, en je elkaar met een combinatie van listigheid en grof geweld sterren afhandig kunt maken, resulteert dit in hectische competitieve fun.
Jammer dat er niet wat meer levels en spelvarianten zijn toegevoegd, hierdoor voelt de VS Battle meer als een extraatje dan een volwaardige spelervaring.

PRINSES

Voor die volwaardige spelervaring moet je dus in het speltype Adventure zijn. Vooral als je Super Mario 64 nog nooit hebt gespeeld, zul je heel erg genieten van alle heerlijke vondsten en uitdagingen die in de vijftien briljant ontworpen levels zitten verstopt.
De nieuwe levels zijn niets bijzonders, beetje klein ook maar omdat je in de reguliere levels eveneens nieuwe dingen tegenkomt, wist de game ook een Mario-veteraan als ik weer aan zich te binden.
Na zo'n vijfentwintig uur spelen heb ik tachtig sterren verzameld en de prinses bevrijd maar omdat er dit keer maar liefst honderdvijftig sterren in het kasteel zijn verstopt, ben ik nog lang niet uitgespeeld.

> "OF JE HET ORIGINEEL NU WEL OF NIET HEBT GESPEELD, IK KAN DEZE GAME IEDEREEN VAN HARTE AANBEVELEN."


"Nou jongens, ik ga effe naar het andere scherm. Misschien dat daar wél iets te beleven valt."


Knap gevonden Yoshi. Breng 't schilderij maar snel terug naar het Westfries Museum.



PROEVEN

Of je het origineel nu wel of niet hebt gespeeld, ik kan deze game iedereen van harte aanbevelen.
Super Mario 64 DS bedient zowel je zucht naar een fors compleet avontuur als je verlangen naar innovatieve, snelle actie, en benut het Touch Screen in voldoende mate om je van de verfrissende werking ervan te laten proeven. En ik kan je zeggen: dat smaakt naar meer!

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL
GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: MAART



JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	7	8	70

Een uitermate bloederig spel dat het alleen maar moet hebben van keiharde actie.

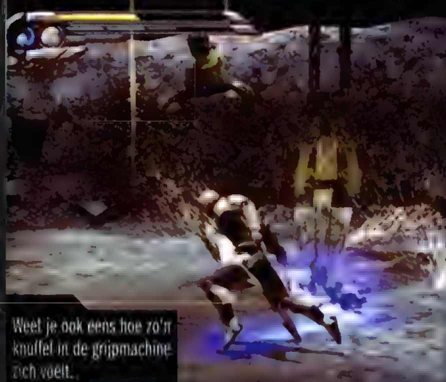
NANOBREAKER

Een spel dat zich slechts richt op keiharde actie waarin het bloed rijkelijk vloeit, is dat iets dat we bloedserieus moeten nemen? Of wordt het al snel een bloedeloos geheel?

Als we creatief brein Koji Igarashi moeten geloven, ziet de toekomst er niet rooskleurig uit. De man, verantwoordelijk voor de Castlevania serie, voorspelt een toekomst waarin Nano-technologie wordt gebruikt. Alles gaat goed totdat microscopisch kleine beestjes op hol slaan en alles en iedereen dreigen te vernietigen. Alle mensen transformeren in gedrochten en de wereld lijkt gedoemd.
Gelukkig is er in deze uitzichtloze situatie een lichtpuntje in de persoon van ene Jake Warren. Jake, een cyborg die verscheurd wordt door zijn menselijke emoties en zijn militaire koelbloedigheid, is de enige die de wereld van de ondergang kan redden. Het verhaal hoeven we niet al te serieus te nemen, het zit namelijk (zoals je vermoedelijk al begrepen had) vol met clichés. Maar om het verhaal gaat het helemaal niet bij Nanobreaker, het gaat het om de keiharde actie met het plasmazwaard waarmee Jake zijn vijanden op extreem bloederige wijze afslacht.

SLACHTVEE

Zo op het eerste gezicht lijkt Nanobreaker een uitermate simplistisch science-fiction hack and slash spelletje... totdat het combosysteem tot je door begint te dringen.
Tijdens de zwerftochten door de verwoeste straten en riolen stuit je al snel op gevechts-chips, die je aan een aanval kunt toewijzen. Door steeds meer van die chips op te sporen, komen de meest indrukwekkende combo's vrij. De knoppencombinaties die je in dient te toetsen, variëren van uitermate simpel tot vingerbrekend lastig. En je begrijpt: hoe lastiger de knoppencombinatie des te destructiever de aanval die daaruit voortkomt.
Naast die hele toffe gevechten, waarbij de vijanden vooral als slachtvee lijken te fungeren, zit er een piepklein rollenspel aspect in de game verstopt. Naarmate je meer vijanden afslacht, verlengt jouw gezondheidsmeter zich. Hetzelfde geldt voor de speciale vaardigheden, die zich opladen bij elke bloeddruppel die het strijdtoneel rood kleurt.
Het deed me erg denken aan de spelelementen die in Castlevania voor de PlayStation 2 ook aanwezig waren, zonder al dat bloed natuurlijk. Alleen lijken ze hier een stuk beter uitgediept.
Nanobreaker moet het zoals gezegd hebben van zijn actie. Maar om ervoor te zorgen dat de speler niet in een sleur van knoppenrammen terechtkomt, wordt de actie zo nu en dan afgewisseld door wat platformelementen. Dit onderdeel haalde bij mij echter het bloed onder de nagels vandaan. De besturing is gewoon niet gemaakt voor het springwerk en de nauwkeurigheid die daarbij vereist is. Het resulteerde dan ook slechts in frustratie.


Weet je ook eens hoe zo'n knuffel in de gripmachine zich voelt.

INSPIRATIELOOS

De held, gestoken in maagdelijk wit temidden van een enorm bloedbad, het is een mooi contrast. Jammer dat een wat grauw ogende, in puin liggende stad als decor fungeert. Haast inspiratieloos schieten de omgevingen aan je netvlies voorbij als je er doorheen rent. Telkens weer heb je het idee dat je hier al eens eerder bent geweest, nooit heb je het gevoel dat je daadwerkelijk progressie maakt.
Het eentonige karakter van de gebieden wordt aanvankelijk ondervangen door de actie. Maar omdat jouw aanvallen steeds gevarieerder worden, leg je de tegenstanders steeds makkelijker en uiteindelijk haast achteloos om. Die gemakzucht waarmee je bloed vergiet, zorgt ervoor dat je repetitieve handelingen uitvoert, en omdat je dat ook nog eens doet in eentonige omgevingen, bloedt Nanobreaker, hoe stoer het ook oogt, toch een beetje dood.

"DE HELD, GESTOKEN IN WIT TEMIDDEN VAN EEN ENORM BLOEDBAD, HET IS EEN MOOI CONTRAST."



Leuk zo'n bak met planten die bloeien als een rund.



Wow! Een stenen lul gevangenis van vier etages compleet met zaadcellen.


Ik weet niet waar de game zich afspeelt, maar dit zou een inwoner van Tokkieo kunnen zijn.

KONAMI • TEL. [illegible] • WWW.KONAMI-EUROPE.COM
GENRE: HACK AND SLASH • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **77**

GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7

Shadow of Rome is vermakelijk maar er had meer in gezeten. Leuk voor wie zin heeft in een niet al te diepgaand bezoek aan Rome.

SHADOW OF ROME

SLUIPEN EN SLASHEN

De Japanners hebben altijd een onverklaarbare interesse gehad in de Westerse geschiedenis maar wat weten ze nou eigenlijk van het Romeinse tijdperk? Dat zal Shadow of Rome moeten uitwijzen.

Ik schreef in de preview van Devil May Cry 3 al dat die game het gevaar loopt buiten de boot te vallen, omdat Resident Evil 4 alle aandacht krijgt. Maar Capcom heeft met Shadow of Rome (SoR) nog een game die kans maakt over het hoofd te worden gezien. En dat gevaar is wellicht nog een tikkeltje groter omdat SoR een volledig nieuw spel is en geen uitbreiding van een bekende franchise zoals DMC.

Ook ik besteedde op de afgelopen E3 veel meer aandacht op de Capcom stand aan de twee eerder genoemde titels dan aan Shadow of Rome, hoewel de game mij wel degelijk beviel. Toen ik naderhand thuis rustig de pers DVD van Capcom doorspitte, was ik evengoed aangenaam verrast door de trailer van Shadow of Rome.



"Huh? Die snee heb ik niet gemaakt, toch?"

Niet alleen zag de game er erg goed uit (Capcom tovert aardig met de achterhaalde PS2 hardware) maar ook de stijl is erg apart. Wellicht dat de onbekendheid van de developers met de periode waarin de game zich afspeelt daarvan mede de oorzaak is. Ik moet heel eerlijk bekennen dat ik zelf ook niet echt een geschiedeniskenner ben. Volgens mij kwam in het jaar dat dit onderwerp werd behandeld tijdens geschiedenisles op school de SNES uit of zo.

Evengoed is het me wel duidelijk geworden dat er flink wat onderzoek is gedaan om het er allemaal zo realistisch mogelijk uit te laten zien. Toen ik op de redactie van Gamekings een stukje aan het spelen was liep Ruben langs, die in tegenstelling tot ik wel goed heeft opgelet tijdens geschiedenisles, en die begon spontaan te kwijlen. Alle outfits van het Romeinse leger bleken te kloppen, tot aan de kleine tierelantijntjes die de rang aanduiden toe.

PAX ROMANA

Boris heeft de game ook gespeeld en zou eigenlijk dit nummer van de review voorzien. Helaas ligt mijn arme collega samen met zijn snotlap in bed en mag ik de historisch correcte helm opzetten.

Ondanks het Japanse oog voor detail wist Boris mij toch op een bizarre fout te wijzen. Kale B liet mij van onder de lakens weten dat de Pax Romana, in



tegenstelling tot de Japanse interpretatie, niet staat voor de Romeinse vrede waar de rest van Europa blij van werd maar voor de totale Romeinse overheersing. Ach, laten we het maar artistieke vrijheid noemen.

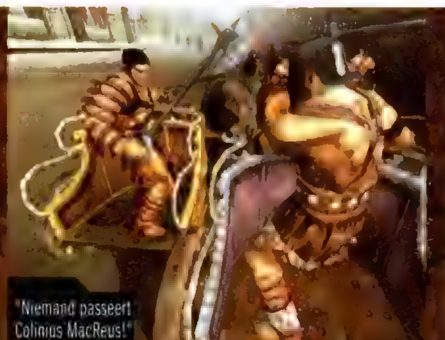
Het verhaal is verder redelijk waarheidsgetrouw en draait grotendeels om de laffe moord op Julius Caesar en de effecten die deze misdaad op twee trouwe volgelingen heeft. De eerste is Agrippa, een centurion die zijn rang verliest op het moment dat zijn vader als schuldige wordt aangewezen van de moord op Caesar. De tweede is Octavianus, het jonge neefje van de vermoorde leider, die moeite heeft te geloven dat de zachtaardige vader van Agrippa tot zoiets in staat zou zijn.

Tijdens het ontrafelen van dit moordmysterie zijn beide personages speelbaar en brengen ze ieder verschillende typen gameplay met zich mee.



Kijk uit voor een kop staart botsing. Sorry paardenliefhebbers, hoofd staart natuurlijk.


Omdat ie dood is, hangen we 'm halfstok.


"Niemand passeert Colinius MacReus!"



De term "Disarmed" was zelden zo op zijn plaats.

SCHAAMTELOOS HAKKEN

De delen die je met Agrippa speelt draaien voornamelijk om het kapot hakken van de vijanden, waarbij het bloed rijkelijk vloeit en de lichaamsdelen schaamteloos door de lucht vliegen. Deze "Agrippa-levels" zijn erg simpel en oppervlakkig, toch geeft het rammen met de grote brute Romein absoluut genoegdoening.
Met een aantal simpele combo's kan je tegenstanders snoeihard neerslaan, wat soms leidt tot het loskomen van armen en hoofden. Je kunt zelfs een rondslingerende arm gebruiken om mee te meppen, net als met het standaard aanbod van zwaarden, bijlen en sikkels (die allemaal een beperkt aantal slagen meegaan).
Verder kun je schilden gebruiken en je wapen van een afstand naar iemand z'n kop slingeren. Mocht je voor een publiek vechten dan krijg je, door de toeschouwers na een slachtpartij flink op te jutten, een extra groot wapen toegeworpen.
Hoe oppervlakkig en simpel de levels met Agrippa ook zijn, aan spetterende en bikkelharde gevechten ontbreekt het niet.

STEALTH

Bij de levels van Octavianus draait het allemaal om stealth, waarbij de mannen bij Capcom absoluut hun best hebben gedaan om veel mogelijkheden te implementeren. Ze deelden de "Octavianus gameplay" in drie delen in: ontwijken, niet opvallen en relaxed blijven.
Dit houdt in dat je in eerste instantie ongezien moet blijven, je als je in vermomming bent (je kunt de outfit van een bewusteloos slachtoffer aantrekken om zo vrij rond te lopen in een normaal ontoegankelijk gebied) niet moet opvallen en als een bewaker je aanspreekt, je doordacht moet antwoorden. Verder kun je sluipen, langs muren schuifelen, door sleutelgaten loeren en fluiten.
Het is dus niet het gebrek aan stealth opties dat dit deel van het spel volledig ongeloofwaardig maakt; daar is namelijk de kunstmatige intelligentie en plaatsing van de vijanden voor verantwoordelijk. Want ondanks dat de stealth levels geinig zijn om te spelen, heb ik geen seconde het idee gehad met slimme bewakers te maken te hebben. Op het moment dat je hun gedragspatronen door hebt, kun je ze zó makkelijk manipuleren en treiteren dat serieuze spanning ver te zoeken is.
Zoals ik al zei, weet ik niet precies hoe het er in het oude Rome aan toe ging maar ik kan me niet voorstellen dat bewakers op een meter afstand van de muur met hun neus in de hoek gingen staan om zo een kamer te bewaken. Je kunt ze zo wel lekker simpel van achteren besluipen maar een iets uitdagendere opzet had Shadow of Rome niet misstaan.

DOMBO'S

Dit soort acties zijn echter wel in lijn met de A.I. van de bewakers want die gasten zijn, zoals ik al zei, bepaald niet te slim. Mochten de bewakers je toch een beetje verdacht vinden, bijvoorbeeld als jij in vermomming rondloopt, dan gaan ze je vaag aanstaren. Je kunt vervolgens rondjes om ze heen draaien of tegen ze aanlopen, dat vinden ze de normaalste zaak van de wereld.
Ik ben ook een bewaker tegengekomen die ik aan de hand van een gesprekje moest overtuigen mij binnen te laten. Dit gesprekje bestond uit het kiezen tussen een reeks antwoorden, waarbij alleen de juiste keuzes zou leiden tot het weglopen van de bewaker. Maar ook als ik het verkeerd deed, kon ik gewoon voor zijn neus blijven staan en het gesprekje opnieuw beginnen, net zolang tot ik de juiste reeks antwoorden achter elkaar had geselecteerd.
Het hele stealth gedeelte is evengoed best vermakelijk om te spelen maar weet door het hoge trial in error-gehalte nooit echt indruk te maken (soms wel te frustreren).

"JE HEBT DE HELE TIJD HET IDEE EEN 'SPELLETJE' TE SPELEN EN WORDT NOOIT ECHT ONDERGEDOMPELD IN HET ROMEINSE TIJDPERK."

OPPERVLAKKIG

Op het gebied van de graphics komt Shadow of Rome er denk ik nog het beste vanaf. De modellen van de personages zijn allemaal erg fraai en gedetailleerd. Ze willen een enkele keer nog wel eens houterig bewegen maar over het algemeen zijn ook de animaties toereikend.
Alle omgevingen zien er overigens ook prachtig uit en zijn verrassend goed uitgewerkt. Dit heeft Capcom voornamelijk weten te realiseren door de levels behoorlijk te beperken wat betreft de omvang en bewegingsvrijheid. Jouw route is super lineair en bestaat grotendeels uit smalle gangen en benauwende pleintjes. Ook overbrug je geen grote afstanden en zijn de kleine omgevingen door middel van een map waarop je jouw bestemming kiest, met elkaar verbonden.
Gelukkig past dit alles prima bij de gameplay en verpest Capcom's keuze op dit gebied de spelervaring niet, en ondanks mijn eerdere kritiekpunten doen de actie en stealth gameplay dat ook niet. Toch zijn het beide wel zeer oppervlakkig uitgewerkte spelstijlen die ik niet zo heel goed bij de setting vind passen. Je hebt de hele tijd het idee een 'spelletje' te spelen en wordt nooit echt ondergedompeld in het Romeinse tijdperk.


Super wreed. Via de navel uit z'n reet.


"Volgende keer niet zoveel Breezertjes meer, jongen."


"Niet zo chagrijnig, dat is het risico als je een jurkje in de aanbieding koopt. Dan ben je niet de enige."

SCORE **91** | GRAPHICS **8** | REPLAY **10** | GAMEPLAY **9**

De singleplayer in Future Perfect is vrij kort maar de bizarre hoeveelheid multiplayer-opties maken dit derde deel een topper die je maanden zal bezighouden.

TimeSplitters
Future Perfect

POWER UNLIMITED GOLD



Het vrachtwagentje van lunchroom 'Het Twaalfuurtje' kwam terug met alleen maar broodjes halfom.



"Jongens, opzij. Mamma moet de WC ontsmetten. Jullie vader is net uitgebreid geweest en gisteren aten we Chinees."

EEN ABSOLUTE KILLER

Collega Jan wilde na het spelen van deze game bijna een rondedansje op z'n salontafel maken. Nou Janneman, heb je nog wat ruimte vrij op je tafel? Wat is dit een vette shooter geworden zeg!

Voor degene die het nodig vond Jan's preview in PU 1 van dit jaar links te laten liggen (pfff, een beetje diehard gamer leest dit blad van begin tot eind en weer terug): Future Perfect biedt met name op het gebied van multiplayer games immens veel speelplezier.
Daarover straks meer, eerst maar eens even de singleplayer doornemen. Ikzelf ben van huis uit niet zo'n gezelligheidsdier dat regelmatig met vrienden en vriendinnen op de bank of online spelletjes speelt; een goede singleplayer is voor mij dan ook een must (al mogen mijn maten me zelfs 's middags wakker maken voor een paar potjes Pro Evo, maar ja, die game heeft bij mij nu eenmaal een 'status aparte').
Nu waren de Story modes van de eerste twee delen nogal aan de korte kant en van een echt samenhangend verhaal was ook geen sprake. Wel, er is wat dat aangaat goed nieuws en iets minder goed nieuws. Het goede nieuws is dat Free Radical nu veel meer aandacht heeft besteed aan het plot, waardoor je echt het gevoel krijgt de game uit te móeten spelen. Je treft meer tussenfilmpjes aan, er zijn meer dialogen aanwezig en het hele geheim van het fenomeen Time Splitten wordt veel beter uitgediept dan in de voorgaande twee delen. Don't worry: dit is geen MGS 2, waarbij je tijdens de filmpjes een dikke pil kan uitlezen; in Future Perfect draait het uiteindelijk maar om één ding en dat is knallen, knallen en nog eens knallen.

KORT

Het minder goede nieuws? De singleplayer is nog steeds vrij kort; in de Normal difficulty speel je de game in een uur of tien, twaalf wel uit. Ik raad je dan ook aan om 'm lekker in de Hard difficulty te spelen. Ben je er toch wat langer zoet mee.
Met onze held Cortez (die een groot deel van de tijd begeleid wordt door verscheidene sidekicks) reis je weer lekker door de tijd en begeef je je tussen de 20e en 25e eeuw in een tiental aardse en onaardse gebieden.
De ene keer zul je samen met een opstandig tienermeisje in de jaren '90 een door zombies bevolkt landhuis moeten 'ontruimen', de andere keer neem je het in het jaar 2243 samen met een droid en een groepje rebellen op tegen gigantische robots.
Jouw missie: verhinderen dat het duivelse genie Crow speciale meteoorkristallen vindt om zichzelf en zijn troepen onsterfelijk te maken. Gelukkig is de A.I. van je companen goed en lopen ze je tijdens heftige vuurgevechten niet of nauwelijks in de weg. Is ook wel eens fijn, dat je daadwerkelijk iets aan ze hebt. Door al dat gereis door de tijd zul je tevens regelmatig zij aan zij komen te staan met jezelf. Jan heeft dat al getracht uit te leggen in zijn preview, dus dat ga ik nu niet nog eens overdoen. Het levert



"Oh wat ben ik toch een dommerd. Steek ik alweer m'n eigen hoofd in de fik."




Wat een fel. Die gasten geloven zeker in een uitkering na de dood.

in ieder geval heel aardige (zij het veelal gescripte) gameplay op, dat kan ik je wel vertellen.

WAPENTUIG

Alle wapens die je in de game aantreft (in totaal een stuk of veertig), sluiten perfect aan bij de tijdsvakken waarin je je begeeft. Aan het begin van de 20e eeuw vind je onder meer pistolen, sniper rifles, granaten en dubbelloops geweren, terwijl je in de 25e eeuw in het bezit kunt komen van sci-fi laserguns, hi-tech bazooka's en meer van dat soort ongein. Stuk voor stuk zijn ze een genot om onder de knoppen te hebben.
Daarnaast ben je in het bezit van een anti-gravity gadget, waarmee je a la Half-Life 2 tonnen en kratten richting je vijanden kunt gooien, en zo nu en dan kun je voertuigen besturen. Hierbij zul je de ene keer achter het stuur moeten kruipen en de andere keer weer plaats moeten nemen achter de gun turret op het vehikel.
Nogmaals: de singleplayer speel je in een weekendje uit maar de variatie in levels en wapens zorgt er wel voor dat het een bijzonder aangenaam weekendje wordt.
De off- en online multiplayer modes (een stuk of vijftien!) zullen je echter op z'n minst een meer dan aangenaam jaar (!) bezorgen.

CONCURRENT

Voor zowel de PS2 als de Xbox zijn er los van de offline multiplayer (met maximaal vier spelers) een hoop online mogelijkheden aanwezig. GameCube-bezitters zullen het helaas moeten doen met de offline multiplayer modes. En inderdaad, de Killzones en Halo 2's hebben er een meer dan waardige concurrent bij als je kijkt naar de beschikbare online opties.
Liefst 150 speelbare personages (mensen, machines, monsters, aliens en zelfs dieren zijn te kiezen), een veelheid aan gevarieerde levels (van een echte seventies discotheek die perfect is voor een klein fragfeestje tot een besneeuwd gebied in Siberië dat weer uitermate geschikt is voor een grotere groep gamers; indien gewenst met alleen het soort wapens dat bij het desbetreffende tijdsvak past) en tig modes zullen mij naar alle waarschijnlijkheid nog vele maanden bezig houden. Niet alleen de gangbare modes als Deathmatch en Capture the Bag (jawel, the flag is ingeruild voor the bag), maar ook modes als Vampire (waarbij een tegenstander killen jou extra energie geeft), Gladiator (waarbij alleen de gladiator punten kan scoren; kill hem en word de nieuwe gladiator) en Shrink (waarbij de winnaar van een match kleiner wordt en dus moeilijker te raken) zullen de EA servers waarschijnlijk overuren laten draaien.

KAT OP WIELTJES

Ook met de Mapmaker kun je alle kanten op. Dit was in de vorige editie al een sterk punt en nu is het nog veel beter uitgewerkt. Deze is nu uitgebreider, maar vooral ook gebruiksvriendelijker. Als je wilt, kun je gigantische maps bouwen met meerdere lagen en heb je veel meer creatieve vrijheid dan voorheen. Heb je een vette map gebouwd, dan upload je deze via EA's site en kun je 'm vervolgens online tegen anderen spelen.
Verder zijn er Arcade- en League-opties aanwezig en een hele zooi challenges, waarvan de meeste erg uitdagend zijn. Sommige zijn overigens hilarisch. Racen met een kat op wieltjes? Hier kan het allemaal, en met challenges die luisteren naar namen als TSUG: TimeSplitters Underground en Electro Chimp Discomatic moge het duidelijk zijn dat Free Radical niet voor de al te serieuze benadering is gegaan. Vergis je echter niet in de heftigheid van veel van die uitdagingen. De gameplay is ook hier veelal fast & furious.

PERFECT

Toch draait het aan het eind van de rit om het hardcore multiplayer knalwerk (overigens voor het eerst in de serie met de nodige blood & gore), en wat dat betreft steekt Future Perfect daadwerkelijk perfect in elkaar. De framerate is op enkele hectische momenten na zeer constant, de audiovisuele effecten zijn top notch, de humor is aanstekelijk, de besturing heerlijk soepel en dat alles met een uitstekende drawing distance, zodat je vijanden eventueel al van grote afstand kunt zien aankomen.
Wie in staat is voorbij het ietwat cartooneske uiterlijk van de characters te kijken, zal in ieder geval meer dan aangenaam verrast worden. Het is een absolute killer en een aanwinst voor het FPS-genre.


Hij heeft vermoedelijk een wegwerpluier aan.

"WAT BETREFT HET HARDCORE MULTIPLAYER KNALWERK STEEKT FUTURE PERFECT DAADWERKELIJK PERFECT IN ELKAAR."



"Zullen we samen even over schieten zonder doel?"



... N SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-16 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 89 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Het aantal keren dat de woorden 'wreed, cool, en vet' in deze review voorkomen, geeft aan hoe 'wreed, cool en vet' deze game is.


JJ

NBA STREET V3

Jaaa, we mogen weer rammen, blokken en slammen met gasten die in het vliegtuig niet graag economy zitten.



EA Big is een meester in het maken van coole games en met NBA Street V3 hebben ze zichzelf overtroffen. Niet alleen is dit qua graphics de mooiste sportgame ooit gemaakt (wie een mooiere weet, mag langskomen op de redactie) maar het speelt ook nog eens als een met graffiti bespoten TGV.
Dit spel geeft perfect de sfeer weer die je aantreft op de streetcourts in de VS. En dat is knap want als je ergens mee op je muil kunt gaan, dan is het wel met het creëren van straatcultuur. De gasten die deze straatcultuur hebben gevormd, bepalen namelijk zelf wel wat cool is. En wat nu cool is, kan morgen alweer nep zijn.
Echter, EA Big zit er nergens naast. Ik weet zeker dat alle grote jongens uit de NBA, de big time rappers en alle gasten op de straat deze game gaan diggen. En wij ook.

"ALLE GROTE JONGENS UIT DE NBA, DE BIG TIME RAPPERS EN ALLE GASTEN OP DE STRAAT GAAN DEZE GAME DIGGEN."

VERFIJND

Waar de veranderingen bij EA's FIFA nog steeds niet hebben geleid tot de ultieme footie en sommige aanpassingen zelfs verkeerd uitpakten, daar is V3 een stuk toffer geworden dan deel 2.
De prima besturing is verder verfijnd door de implementatie van de Trick Stick alias de rechter analoge stick. Waar je voorheen de moves door het indrukken van de knoppen te voorschijn toverde, daar kun je nu met de analoge stick verschillende moves (acht in totaal) kiezen.
In samenspel met de knoppen levert deze stick je dertig verschillende moves op (en dan heb je nog de tricks die onder de knoppen zitten).

CHALLENGE

Daarnaast is er een nieuwe, veel vettere, hoofd-mode ontwikkeld, genaamd Street Challenge. Gedurende zeventig dagen moet je jouw personage en jouw team uit laten groeien tot het team van de VS. Dat doe je door elke dag een bepaalde challenge, bestaande uit verschillende soorten wedstrijden (elf punten, dertig punten, met Gamebreaker, zonder, Dunk Contest, alleen dunks gelden, etc.) aan te nemen.
Het mooie is dat, doordat je elke dag maar één challenge uit het totale aanbod kunt kiezen, jouw route andere gameplay en gebeurtenissen zal opleveren dan de route van je maat. Waardoor hij bijvoorbeeld een grote speler als LeBron James tegenkomt en in zijn team haalt, en jij niet. Of hij unlockt een bepaalde toffe schoen, die jij niet tegenkomt.
Gevolg, je gaat opnieuw spelen. En echt, dat doe je want het customizen van kleding en je sneakers is echt heel wreed gedaan.
Ik heb maar één minpunt gevonden en dat is dat de actie nog wel eens erg onoverzichtelijk kan worden en flink rammen op de 'steal-knop' dan te veel loont. Ook vind ik de camera-optie bij snelle aanvallen niet optimaal. Dit veranderen en de Gold Award ligt klaar voor het vervolg.

GAMECUBE EXTRA

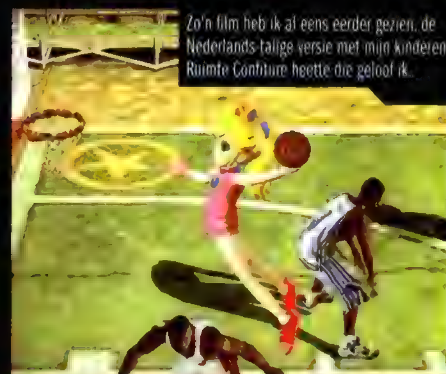
Speciaal voor de NGC spelers heeft EA iets extra's toegevoegd aan NBA Street V3. Het betreft een drietal nieuwe personages die hun kunsten op de digitale streetcourts vertonen. De drie Nintendo mascottes Mario, Luigi en Peach kennen aardig wat trucjes met de bal en zijn gespecialiseerd in het maken van vette dunks (zie plaatje rechtsonder).

GAME-BREAKER

EA Big heeft de Gamebreaker volledig veranderd. In V3 zijn we weer terug bij de enkele Gamebreaker (NBA Street 2 had een dubbele), die ook niet meer altijd raak is. In tegenstelling tot de vorige twee delen moet je deze über-move nu namelijk zelf maken.
Hoe? Nou, je kunt op save gaan door enkel te dunken of in de lucht maximaal vier verschillende moves te maken... maar een beetje gamer past de bal na die vier moves naar de tweede speler en laat hem weer vier moves maken... om daarna door te passen naar de laatste man, die ook weer vier moves kan maken. Veel skillpoints te vergeven dus, maar ook veel kansen om de boel te verneuken.


Die gast speelt in de NBApe.


"High five, dude!"


Zo'n film heb ik al eens eerder gezien, de Nederlands-talige versie met mijn kinderen. Ruimte Confiture heette die geloof ik.

GENRE: BASKETBAL • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW
EA BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

JURJEN

GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

In deze prima platformer worden de frustrerende momenten meer dan voldoende gecompenseerd door telkens weer nieuwe spelsituaties.

TAK 2
STAFF OF DREAMS



Ha leuk; een kleurrijk, Nintendo-achtig 3D-platformspel, da's lang geleden zeg. Helemaal leuk dat niemand van dit vrolijke feestje wordt buitengesloten want ook de tweede Tak verschijnt op alle consoles.

In tegenstelling tot de hedendaagse trend om je als speler direct over allerhande gadgets, over-the-top-wapens en voertuigen te laten beschikken, tapt Tak 2 uit een meer traditioneel vaatje. Je zult in deze game dus veel op ouderwetse wijze van platform naar platform moeten rennen en hoppen, waarbij in de omgevingen verwerkte puzzels met regelmaat voor wat oponthoud zorgen.
Deze omgevingen spraken mij erg aan. In tegenstelling tot de kille science-fiction-achtige thema's die tegenwoordig erg in trek zijn, doorkruis je in Tak 2 de meer klassieke sprookjesbossen en tovertempels, compleet met dierlijke en gemuteerde bewoners.
De levels zijn groot en open maar het is wel de bedoeling een meer of minder duidelijk uitgestippeld pad te volgen. Wat dat betreft lijkt Tak 2 sterk op Rayman 2: The Great Escape, terwijl ook het kleurige, licht psychedelische artwork me regelmatig aan die game deed denken.

ROLLEBOLLEN

De puzzels zijn over het algemeen leuk en uitdagend. Je moet bijvoorbeeld met een stinkdier rollebollen om je stinkende Tak vervolgens naar een beer te brengen, die hierdoor op de vlucht slaat en een eindje verderop onder een honinglekkende bijenkorf gaat liggen, zodat je vanaf zijn buik op een platform kan springen.
Probleem hierbij is dat de game je soms voorziet van overduidelijke hints om tot de oplossing van een probleem te komen, terwijl je het volgende moment totaal op jezelf bent aangewezen om de oplossing van een weinig logische puzzel te achterhalen. Hierdoor bleef ik vaak te lang vastzitten om mijn ervaring nog als vermaak te willen benoemen.


Tak legt uit dat er bij hem niets te halen valt omdat ie van de arme tak is.


Hij heeft dus ook geen auto maar is noodgedwongen een wandelende Tak.

WILDWATERBAAN

Ook al liep de frustratie soms hoog op, ik heb nooit serieus overwogen mijn controller in de Bijzonder Blije Boom achter mijn huis te hangen. Daarvoor biedt Tak 2 te veel leuks, zoals de mogelijkheid in verschillende dieren te veranderen en allerhande magie te gebruiken, aangevuld met ouderwets geinige springuitdagingen.
Zeer welkome spelvarianten zijn die waarin Tak eventjes gebruikt maakt van een "voertuig" om een daarvoor specifiek ontworpen parkoers te voltooien. Vooral de duizelingwekkende rit in een wastobbe door een kolkende wildwaterbaan reken ik tot een van mijn meest verfrissende spelervaringen van de afgelopen maanden.
Dit soort spelvariaties zijn meer dan half en haastig uitgewerkte extraatjes, je ziet en voelt dat de ontwikkelaars in alle aspecten van de game hun hart en ziel hebben gelegd.

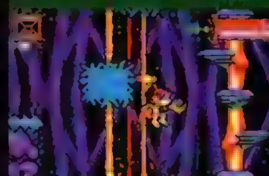
ONZICHTBARE ZAKEN

Nu zijn factoren als talent en visie natuurlijk ook van invloed op het eindresultaat en wat dat betreft reken ik het Tak-team van Avalanche niet tot de grootmeesters uit het spellenmakersgilde. Vooral waar het onzichtbare zaken als de spanningsboog, leercurve, straf-en-beloningsysteem en het evenwicht tussen de verschillende spelonderdelen betreft, slaan de ontwikkelaars nog wel eens de plank mis. Hierdoor mist Tak 2 het spitsvondige dat de game naar het niveau van een Ratchet & Clank 3 of Sly 2 had kunnen tillen.
Ook op technisch vlak hapert er nog wel eens wat bij Tak 2 maar euvels als een teruglopende beeldverversing en door elkaar heen stekende objecten zijn te weinig prominent aanwezig om werkelijk te storen.
Verder leunen de dialogen in de tussenfilmpjes zwaar op het soort maffe humor waar ik persoonlijk mijn schouders voor ophaal maar dat mag de pret niet drukken.
Als je een leuke, gevarieerde en vrij forse platformer voor je console wilt halen, dan is Tak 2 helemaal nog niet zo'n slechte keuze.

"ALS JE EEN LEUKE, GEVARIEERDE EN VRIJ FORSE PLATFORMER VOOR JE CONSOLE WILT HALEN, DAN IS TAK 2 HELEMAAL NOG NIET ZO'N SLECHTE KEUZE."

TAK 2 OP DE GBA

Je weet, ik ben als spelrecensent tot heel wat bereid. Na echter een kwartiertje te hebben geworsteld met de enorm irritante kleefvijanden en frustrerend opgezette sprongsuitdagingen in het eerste level van de mobiele versie van Tak 2, heb ik de game met een kreet van afgrijzen uit mijn GBA getrokken, en kan niets of niemand mij bewegen het ding er weer in te steken. Wat een takkespel!




En z'n vrouw wil je ook niet ontmoeten, wat een takkenwijf!

AVALANCHE • THQ • ATOLLSOFT • TEL:0318-505464 • WWW.THQ.COM

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: MAART 2005

STAR WARS KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

SCORE 85 | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

The Sith Lords is bijna net zo'n goede actie RPG als zijn voorganger, maar een jaar later weet de herhaling van deze ervaring net iets minder indruk te maken.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

EEN KLASSIEKER OPVOLGEN BLIJFT MOEILIJK

Toen ik voor het eerste hoorde dat er een vervolg zou komen op mijn favoriete Star Wars game werd ik erg enthousiast en de preview versie van vorige maand leek niets aan mijn enthousiasme af te doen. En toen kwam de review code binnen...

Laat ik het hoge woord er maar meteen uitgooien: ik ben enigszins teleurgesteld in The Sith Lords. Zoals de score laat zien, betekent het niet dat dit vervolg slecht uitpakt maar het niveau van het meeslepende origineel wordt niet gehaald.

In feite wordt de ervaring van het eerste deel voortgezet, of beter gezegd schaamteloos herhaald en een jaar na dato heeft diezelfde ervaring minder impact. Ik kan mijn beschrijving van het spelprincipe in feite zo overnemen uit mijn review van het eerste deel of de preview van vorige maand. Ik zal dan ook proberen om dit gedeelte, wat ik persoonlijk toch te belangrijk vind om weg te laten, zo kort mogelijk proberen te houden.

JOUW HELD

In KotOR creëer je je eigen personage die je tijdens het spel voorziet van nieuwe krachten en vaardigheden. In mijn ogen is dit het belangrijkste en best uitgewerkte onderdeel van de game. Jij bepaalt zelf de kenmerken van je held op het gebied van uiterlijk, affiniteit met force krachten en lightsabre vaardigheden.

Wil je bijvoorbeeld dat je held in staat is om kapotte droids te repareren die jou voor een korte periode helpen, gesloten deuren kan openen om zo geheime

GENRE: ACTION-RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: MAART




Let altijd op de systeemeisen als je een game aanschaft.


De dierenbescherming kon nog net voorkomen dat de stropers er met de slurf van de Pitbullfant vandoor gingen. Maar het kwaad was al geschied (zie rechtsonder).


"Nee niet bang worden. Nu moet jij gewoon pauw pauw roepen."


"Oké mannetje, we zullen wel eens zien van wiens lichtzwaard het eerst de batterijen op zijn. Die van mij loopt op Duracell..."

goodies te vinden of de force kan gebruiken om gesprekken te beïnvloeden... het kan allemaal; aan diversiteit ontbreekt het niet.

Verder zijn er ook meer dan genoeg speciale aanvallen, force powers en statistiek verhogende vaardigheden aan te leren, die meestal uit drie stappen bestaan. Er zijn zelfs zoveel nieuwe krachten te verkrijgen dat je hier zorgvuldig je punten aan moet toekennen na het verhogen van je level, want het is onmogelijk om álle krachten aan te leren.

Na verloop van tijd heb je ook nog eens een divers gezelschap om je heen verzameld, waarvan er twee per keer met je op stap kunnen. Zij worden zelf ook sterker en kunnen veel van dezelfde vaardigheden aanleren. En net zoals de held zelf, neigen ook je teamgenoten naar de Dark of Light Side, als gevolg van jouw handelingen en gesprekskeuzes. Hierdoor reageren de personages die je tegenkomt anders op je en kost het meer energie om een kracht te gebruiken die niet bij jouw type Force past.

BEEN THERE

Zoals gezegd is het grootste mankement van dit vervolg het hoge déjà-vu gehalte. En na een kerstseizoen dat werd overheerst door vervolgen op succesvolle franchises van het jaar daarvoor, was ik eigenlijk wel toe aan iets nieuws.

Nu zal je misschien naar de score kijken en je afvragen hoe ik tegelijkertijd zo negatief kan klinken en deze game toch een score van 85 geef. Nogmaals, The Sith Lords is een uitstekende actie RPG maar ik hoopte terugdenkend aan het origineel toch stiekem op meer. Het eerste deel kreeg tenslotte niet voor niets een 93. Die game kon ik simpelweg niet neerleggen voordat ik zowel het einde van de Dark Side als de Light Side had gezien. In het geval van The Sith Lords was een soortgelijke verslaving niet aanwezig.

FOUTJES

Een grote rol speelt hierbij dat niet alle aspecten van deze game de tand des tijds goed hebben doorstaan. De gameplay kan weliswaar zonder moeite meekomen met andere soortgelijke RPG's, maar met name op technisch gebied slaat The Sith Lords de plank mis.

Alle slordige foutjes uit het origineel spelen de game wederom parten. De collision detection is nog steeds belabberd en je zal regelmatig blijven steken achter een kist of tafel, of klem worden gezet door een van je teamgenoten.

De engine laat ondertussen ook zijn leeftijd zien, en terwijl het eerste deel grafisch een positieve indruk wist achter te laten, is het vervolg allesbehalve een lust voor het oog.

POSITIEF

Na al mijn gemopper vraag je je misschien af wat er ook al weer zo goed was aan KotOR. Zoals ik al zei, de RPG elementen zijn nog steeds van een hoog niveau en het sleutelen aan de vele aspecten van jouw gecreëerde hoofdpersoon en zijn teamgenoten is erg bevredigend.

Ook de gevechten blijven het hele spel door onderhoudend, of je deze nu real-time of (semi) turn-based laat verlopen.

Het verhaal is gelukkig van dezelfde kwaliteit als de gameplay en is net zo episch als de belevingen uit het origineel. Uiteindelijk zijn de gameplay en het verhaal van een RPG bepalend voor een positieve ervaring, en op die gebieden is er helemaal niets op The Sith Lords aan te merken.

TIPS



EXTRA CHARACTERS

Disciple - Ontmoet je automatisch op Dantooine als je een vrouwelijke hoofdpersoon kiest

Handmaiden - Als je de Telos Academy verlaat en een mannelijke hoofdpersoon hebt gekozen

Hanharr - Voor het gevecht tussen Hanharr en Mira, align jezelf aan de Dark Side

Mira - Ligneer jezelf als een neutraal of Light Side character

HK-47 - Verzamel de vier droid-onderdelen die verspreid liggen over de werelden

ONEINDIG CREDITS

(nog niet bevestigd voor de PAL-versie)

Ga met de handmaiden sparren op de Ebon Hawk. Win of verlies en trek vervolgens wat kleren aan. Vraag haar ook wat kleren aan te trekken. Zeg vervolgens dat je het er niet mee eens bent enz. Na de conversatie kun je met de zwarte knop in het menu naar haar toe wisselen en haar Robe verkopen voor 2200.

Herhaal bovenstaande conversatie en een heel kleermakersatelier lijkt voor je aan de slag te gaan, oftewel oneindig veel Robes, en dus credits.

WIN ELKE BATTLE

(nog niet bevestigd voor de PAL-versie)

Begin je battle en werk je beurt af. Voordat vervolgens de vijand zijn beurt start, pauzeer je het spel, save je je game en load die vervolgens weer. Nu mag je nog een keer eerst jouw character laten vuren eer de vijand weer mag. Herhaal dit zo vaak je wilt.

"THE SITH LORDS IS EEN UITSTEKENDE ACTIE RPG MAAR IK HOOPTE TERUGDENKEND AAN HET ORIGINEEL TOCH STIEKEM OP MEER."


"Ssssst! Zo kan Eugène toch nooit horen of er een trein aan komt?"

IK MIS DE HAND VAN BIOWARE



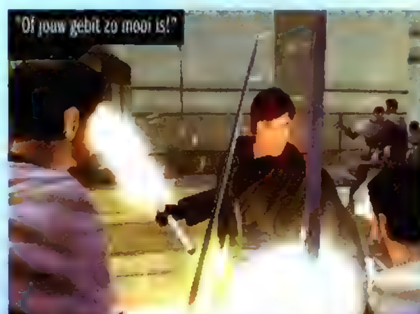
Hoewel ik The Sith Lords met veel plezier heb gespeeld, ben ik van mening dat in deze sequel de hand van de meester (BioWare) af en toe node wordt gemist.

De engine die in deel 1 ondergeschikt was aan de rijke gameplay, begint nu af en toe irritatie op te wekken. De game kent namelijk de nodige bugs, zoals collision detecting foutjes, loops tijdens gesprekken, mensen die door muren of elkaar heen lopen, en (weliswaar zeldzaam, maar toch) queesten die vast kunnen komen te zitten waardoor je een savegame opnieuw moet opstarten.

Een beetje goedkoop vond ik voorts het herbezoeken van bekende planeten, hoewel dat voor de gameplay verder weinig gevolgen heeft.

Erg dope zijn de nieuwe Force powers en de mogelijkheid nog meer loos te gaan op de workbench. Dat heeft als nadeeltje dat de game een tikkeltje makkelijker is dan zijn voorganger. Ter compensatie: deze game is weer een aanzienlijk stuk groter dan voorheen.

Ondanks mijn kritiek is The Sith Lords een heerlijke, meeslepende RPG die je weer vele dagen aangenaam met de Force laat stoeien, of die nu Dark of Light is.


"Of jouw gebit zo mooi is!"


Dit is een verloren strijd. Feijenoord fans weten wat ik bedoel.

OBSIDIAN ENTERTAINMENT • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

SCORE **88** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Hoe je het ook wendt of keert: DOA Ultimate biedt twee geweldige vechtspellen, zowel off- als online.

DEAD OR ALIVE ULTIMATE™



Een vechtspel waarin de gameplay van het hoogste niveau is, de online mode zo goed als perfect loopt en de vrouwelijke vechters enorm dikke tieten hebben... dat klinkt bijna te mooi om waar te zijn.

We moeten het sinds Soul Calibur 2 alweer een tijdje zonder noemenswaardig nieuw vechtspel doen maar daar gaat verandering in komen. Tekken 5 ligt in het verschiet en ook een nieuwe Virtua Fighter kan naar mijn idee niet lang meer op zich laten wachten.

Het zijn echter niet alleen nieuwe titels die het genre levend houden. Dead Or Alive Ultimate is namelijk geen volledig nieuwe game maar een gebundelde remake van twee oude toppers. Hoewel... in feite is 't slechts één remake want de andere is een simpele port van deel 1, die hoogstens in de smaak zal vallen bij zeer geïnteresseerden in de geschiedenis van DOA of zij die uit nostalgische overwegingen het origineel wederom willen spelen.

AFGESTOFT

Tecmo heeft dat allereerste deel uit de DOA reeks dan wel afgestoft; de game blijkt inmiddels een beetje out of shape te zijn. Niet zo heel verwonderlijk als je bedenkt dat het al weer acht jaar geleden is dat deze game voor het eerst op de Sega Saturn verscheen. Toch, als je DOA 1 bekijkt met de standaard van die periode is het evengoed een hele aardige fightinggame die een aantal interessante concepten in het genre introduceerde, zoals het meer op de voorgrond treden en toegankelijker gebruik van het counteren van een aanval.

Een tweede aspect waarmee DOA destijds naam maakte, zijn de inmiddels legendarische voorgevels van de aanwezige vrouwelijke vechters (ik weet dat ik het hier ondertussen te vaak over heb gehad, maar neem me dat maar eens kwalijk). De port van het origineel is dan ook op zijn minst interessant om de 'groei' te zien van de technologie verantwoordelijk voor het bewegen van deze welgevormde borsten. Want hoewel Team Ninja destijds goed werk verrichte, is de bounce in meer recente DOA games nog een stuk smakelijker.

Goed, genoeg over deel 1; de port van de allereerste DOA is een leuke extra maar de game is te achterhaald om veel toegevoegde waarde te bieden.

SNOEPGOED

De remake van het tweede deel daarentegen mag daadwerkelijk een remake genoemd worden en is absoluut de moeite waard.

Team Ninja heeft deel 2 volledig opnieuw opgebouwd en hoewel dit niet resulteert in een nieuw spel - deze remake blijft immers trouw aan het tweede deel dat eerder op de Dreamcast en PlayStation 2 verscheen - resulteert een en ander grafisch gezien wel in de mooiste fightinggame aller tijden.

Met name het ontwerp van de personages en de schitterende omgevingen (er zijn enkele nieuwe levels) overtreffen alles dat ik tot op heden in een fightinggame heb gezien.

Ik schreef in de preview al over de doelstelling van Team Ninja om door een game exclusief voor één systeem te ontwikkelen tot maximale technische



"Lachen man, ze dacht écht dat ik m'n zadel nog op had."



Helaas wilden de rijdaarder niet herkenbaar in beeld.

GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS 1-2 & ONLINE • VERWACHT: OUT NOW


Die gast weet dat je niet onder de gordel mag slaan en heeft z'n riem heel hoog opgetrokken.


"Nou jochie, ik kan wel zien dat je het koud hebt."



"Hé creep, kappen nou, kom je wat te kort thuis!?"



prestaties te komen. Dit nobele streven werpt ook echt z'n vruchten af want games als DOA 3, Ninja Gaiden, en DOA Ultimate behoren tot de absolute top als het om snoepgoed voor je ogen gaat.

COUNTERS

Nog veel belangrijker dan de visuals, is de gameplay. Tekken onderscheidt zich door de ellenlange combo's, Virtua Fighter gaat voor de meer realistische aanpak, en wat betreft DOA zijn het voornamelijk de counters die voor een aparte feel zorgen.
Bij deze mijn excuses aan de DOA veteranen maar ik moet dit element toch echt effe uitleggen. Deze counter moves, die een aanvallende beweging van je tegenstander opvangen en omzetten in een nieuwe aanval van jouw kant, vind je terug in meerdere fightinggame franchises. In DOA echter, heb je hiervoor een aparte knop waardoor dit element een intergraal onderdeel van de gameplay wordt.
Belangrijk bij het gebruiken van deze techniek is de hoogte van de aanval die je probeert op te vangen. De game onderscheidt hierin een lage, midden en hoge aanval. Je moet anticiperend op een aanval tegelijk met de counterknop de D-Pad schuin naar beneden, schuin naar boven of naar achteren drukken.
Het is dus van groot belang om alle aanvallen en combo's van de andere vechters te leren (her)kennen, anders gaat het belangrijkste middel om te winnen aan je voorbij. Ieder personage is anders maar verwacht niet zulke uitgebreide combo's als in Tekken, of volledig verschillende knoppencombinaties om aanvallen uit te voeren. De verschillen tussen de personages zijn zeker aanwezig maar in mindere mate dan in de andere grote fightinggame series.
DOA is vooral een tactisch vechtspel, waarbij timing en anticipatie de sleutel tot de overwinning zijn. Je moet leren welke aanval in welke situatie te gebruiken en vooral niet te voorspelbaar zijn in je keuzes. Jouw tegenstander is natuurlijk ook gericht op het counteren, en de A.I. van de tegenstanders is van een dusdanig niveau dat het aan uitdaging niet ontbreekt.
Je hebt ook nog eens een verscheidenheid aan modes en unlockables om je lange tijd zoet te houden. Als je de drie secret characters heb vrijgespeeld staan er in totaal vijftien vechters (inclusief mijn held Ryu Hayabusa) tot je beschikking, met uiteindelijk maarliefst 137 verschillende outfits.

"DOA IS VOORAL EEN TACTISCH VECHTSPEL, WAARBIJ TIMING EN ANTICIPATIE DE SLEUTEL TOT DE OVERWINNING ZIJN."

ONLINE

Het leukste aan een goede fightinggame is natuurlijk het spelen tegen menselijke tegenstanders. Het is niet voor niets een van de weinige spelgenres die tegenwoordig nog steeds in de arcade is te vinden.
Het is dan ook leuk om de twee speler mode in te duiken maar de echte kracht van DOA Ultimate zit 'm in de online mode. In tegenstelling tot wat ik steeds heb verkondigd is deze game niet de eerste online fightinggame, die eer is naar Mortal Kombat Deception gegaan, maar de online mode van DOA Ultimate is evengoed wel ongeëvenaard.
Belangrijk om te melden is dat deze vlekkeloos draait en je wel heel wat uurtjes moet maken wil je ook maar één seconde met lag in aanraking komen. Verder zijn er genoeg Xbox Live opties, van rankings en quick play matches, tot een virtual arcade aan toe.

ONGEKENDE ERVARING

De diehard Dead Or Alive fan kent bijna alles dat DOA Ultimate te bieden heeft natuurlijk al van achter naar voren, want het is in feite gewoon de opgepoetste DOA 1 en een aangepaste versie van DOA 2.
Echter, de visuele grootsheid van het tweede deel, gecombineerd met de strakke online mode, zorgen wel voor een ongekende ervaring.
Bekenden van deze toppers moeten zich dus afvragen of zij deze twee games – met name het tweede deel – zo vet vonden dat ze hier nogmaals in willen duiken. En als je deze games nooit hebt gespeeld, dan is dit een mooie gelegenheid om die gemiste kans goed te maken.


Héééél in de verte hoort ze iets aankomen. Een enorme golf misschien?

TEAM NINJA • TECMO • MICROSOFT • TEL. 020-5001005 • WWW.XBOX.COM

SCORE **61**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	4	6

STEVEN

Een middelmatige worstelgame in een absurd jasje... uuuh... zonder jasje.

RUMBLE ROSES

Dat Tecmo niet het alleenrecht heeft als het op deinende virtuele tieten aankomt, wordt duidelijk dankzij Konami's nieuwste vrouwen worstelspel; Rumble Roses.

Er zullen ongetwijfeld mensen zijn die de omvang van de borsten in Dead or Alive zien als een gimmick, en dat is het natuurlijk ook wel een beetje. Ik zie het eigenlijk meer als een stijlvorm die, zolang de gameplay in orde is, van mij best wel wat vaker gehanteerd mag worden. Oké, DOA Extreme Volleybal ging misschien iets te ver en leek meer op een eerbetoon aan Japanse fetisjisten.
Maar wie denkt dat het allemaal niet erger kan, vergist zich lelijk want Konami doet met Rumble Roses een serieuze poging om Tecmo op dit gebied te overtreffen. Het resultaat is op z'n minst dubieus want mede dankzij het zwaar aanwezige seksuele tintje weet ik niet zo goed wat ik van deze game moet denken.

SCHAAMTELOOS

Het begint met de personages, stuk voor stuk types in weinig verhullende outfits. Zo heb je onder andere een ninja chick met doorzichtig hesje, een gebruind model in string, een SM slavin waarvan de borsten door de gaten van haar rubberen pakje steken en een verlegen schoolmeisje met open bloesje. In totaal zijn er tien speelbare personages, die ieder een alter ego hebben met dezelfde moves maar met een ander uiterlijk. Daarnaast heb je ook nog de swimsuit outfits, waar de billen en borsten schaamteloos uithangen.
Ik schreef een tijd geleden al in mijn DOA Ultimate preview dat het programmeren van algoritmen die de borsten realistisch laten bewegen, helemaal niet zo makkelijk is en dat bevestigt Rumble Roses. Het lijkt in de meeste gevallen net alsof de dames ooit aan overgewicht hebben geleden en sindsdien zo'n 50 kilo zijn afgevallen, wat de stevigheid en het volume van hun voorgevels niet ten goede is gekomen. Verwacht dus geen betoverende bounce zoals in DOA, de borsten bewegen verder ook iets teveel van links naar rechts.



Zo! Die geeft de eerste dagen geen melk meer.



"En nou onmiddellijk m'n kauwgum terug!"

CHOCOLADEMELK

Met de gameplay is niet eens veel mis. Rumble Roses maakt gebruik van de WWF Smackdown engine en ziet er zeker niet slecht uit. Ook de actie is enigszins vermakelijk maar gaat redelijk snel vervelen.
Je hebt een aantal simpele combo's, de mogelijkheid om te counteren en natuurlijk een variatie aan worpen en submission moves. Verder kan je naast de ring belanden, de touwen inklimmen voor de bekende sprongen op jouw liggende tegenstander of gebruikmaken van een speciale finishing move. Jammer is dat de modes weinig voorstellen en het geheel redelijk onsamenhangend maken. Leuk is de optie om de bagger in te duiken voor een ouderwets potje modderworstelen. Daarbij moet ik wel zeggen dat de modder de viscositeit heeft van water. Ofwel, het lijkt alsof je in de chocolademelk staat te stoeien. Het vies worden en de manier waarop de 'modder' van je afdruipt is dan wel weer leuk gedaan.

BELACHELIJK

Naast de standaard Exhibition mode is er natuurlijk ook een Story mode, die in dit geval echt te belachelijk is voor woorden. Het komt er op neer dat het personage dat je kiest voor het eerste gevecht in de hoek van de ring onzin uitkraamt als "I was born on the streets until a nun took me in", waarna ze opstaat en haar opkomst-liedje slecht begint te playbacken, al dan niet geil dansend.
De Gallery mode is nog het vermakelijkst want hier kan je met de camera om de dames heen draaien en inzoomen, terwijl zij krols liggen te kronkelen of uitdagend staan te dansen.
Ik denk eigenlijk dat de absurde stijl het grootste probleem is van het spel, want de gameplay en graphics zijn nog niet eens zo slecht. Maar zelfs ik, als liefhebber van absurde shit, heb moeite om door de vormgeving heen te prikken en deze tietel, ... uh titel, te zien voor wat het is... een middelmatige worstelgame.



"IK DENK EIGENLIJK DAT DE ABSURDE STIJL HET GROOTSTE PROBLEEM IS VAN HET SPEL."

TIPS

Je krijgt de dames links als je de Story mode doorspeelt met de dames rechts in het rijtje.

Becky	Candy Cane
Dr. Cutter	Anesthasia
Judgment	Bloody Shadow
Killer Khan	Aigle
Mistress Spencer	Miss. Spencer
Noble Rose	Evil Rose
Rowdy Reiko	Reiko Hinamoto
Sgt. Clemets	Dixie Clemets
Showbiz	Aisha
The BBD	Makoto Aihara

Speel het spel ook nog eens uit met al deze figuren en hun alter egos en je kunt er nog twee characters bij verdienen, Lady X en Lady X substance zij het dat je die alleen in Exhibition modus kunt gebruiken. Bummer!



Vechten in een bad vol chocomel en schuddebuikjes

KONAMI • TEL: 055-5766353 • NL.KONAMI-EUROPE.COM
GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

OUT NOW • SNK PLAYMORE • GAMEWORLD • TEL: [illegible] • [illegible]

STEVEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | 66 SCORE

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Na de afgelopen maanden meerdere traditionele King of Fighter games te hebben uitgebracht, komt SNK Playmore nu met een heuse 3D variant.

Er is natuurlijk niet zo veel voor nodig om het nodige wantrouwen op te wekken als een fightinggame franchise na lange tijd de overstap maakt van 2D naar 3D. Zeker niet als een eerdere poging om sprites te verruilen voor polygonen een belabberd product heeft opgeleverd.
En hoewel SNK Playmore er wel in slaagt om hun voorgaande poging te overtreffen, laat ook Maximum Impact het een en ander te wensen over.
Maar laten we eerst eens effe kijken naar wat deze titel wel goed doet.
De game ziet er keurig uit en draait razendsnel. Ook is het leuk om te ervaren hoe alle oude vertrouwde personages er met moderne driedimensionale graphics uitzien.
Tja, en dan hebben we het eigenlijk wel gehad met de opvallend goede aspecten van de game. En ik zeg net wel dat het leuk is om de personages in 3D te zien maar de charme die zij in sprites-vorm hebben gaat evengoed verloren.

MIDDELMATIG

Wat er verder over de game valt te zeggen is niet per se negatief, maar meer dan middelmatig kan ik er helaas niet van maken. De gameplay is namelijk bij lange na niet zo diep als bij de voorgaande delen. Er zijn veel minder modes die nu alleen nog maar tot één op één gevechten leiden, in tegenstelling tot de drie op drie gevechten die we gewend waren. Verwacht ook geen uitgebreide Story mode of leuke eindfilmpjes; de game beperkt zich tot korte gevechten die zich, zoals ik al zei, razendsnel voltrekken.
Die snelheid komt niet alleen omdat alles technisch goed in elkaar zit en vloeiend loopt maar vooral omdat ieder personage de beschikking heeft over een aantal erg krachtige supermoves waardoor de balans tussen de personages ver te zoeken is en een energiemeter soms zo leeg is geramd.

OEFENEN

Ik denk dat het er op neer komt dat SNK simpelweg niet genoeg ervaring heeft met 3D fightinggames, aangezien zij tot nu toe zo goed als al hun tijd aan 2D games hebben besteed.
Het is gewoon duidelijk dat bedrijven als Namco, Sega en Tecmo vanwege hun ervaring een grote voorsprong hebben op het gebied van 3D fightinggames.
Het lijkt mij dan ook het verstandigst als SNK zich lekker bezighoudt met 2D fightinggames want daarin zijn ze koning. En willen ze zich nu toch perse aan het hele driedimensionale gebeuren wagen, dan stel ik voor dat ze eerst nog effe stiekem gaan oefenen voordat ze een volgende 3D fightinggame uitbrengen. In ieder geval totdat hun skills op dit gebied hun 2D vaardigheden evenaren.



Athena was zo naïef te denken dat haar tegenstandsters er rekening mee zou houden dat ze 7 maanden zwanger was.



Dit kan ik ook als ik twee pakkies zware shag achter elkaar rook.

OUT NOW • DAY 1 STUDIOS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM/EN-US/MECHASSAULT2

XBOX

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 80 SCORE

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

Robotgames zijn schaars. Naast het onvergetelijke Steel Metal en Jeroen's favoriet Transformers, was 2004 voor fans van stalen reuzen een mager jaartje. Het jaar 2005 begint echter goed met MechAssault 2.

In de vorige MechAssault was de singleplayer een leuke extra maar moest het spel het duidelijk hebben van de multiplayer via Xbox Live. In Lone Wolf is duidelijk meer aandacht besteed aan de singleplayer. Er is een heus verhaal (dat je meteen weer mag vergeten), de gameplay is een stuk explosiever, er zijn voertuigen bijgekomen, je kunt in en uit je Mech hoppen en andere Mech's hacken.
Hoofdrol is hierbij weggelegd voor de battle armor; een soort pak dat je aantrekt wanneer je je eigen Mech verlaat en erop uittrekt. Helaas is die battle armor veel te sterk – je bent namelijk razendsnel en kunt alleen in battle armor hacken – waardoor de singleplayer campagne voor een beetje gamer redelijk eenvoudig is uit te spelen. Het is opzeker fun, alleen duurt het niet al te lang.

ONLINE MODES

MechAssault 2's grootste troef is dan ook opnieuw de multiplayer, vooral via Xbox Live met twaalf spelers. Is de battle armor in singleplayer te sterk, in multiplayer kan iedereen deze gebruiken met als gevolg snelle gevechten over en weer waarbij de neurohacking een sport op zich wordt.
Ook het in- en uithoppen van Mechs en het gebruik van voertuigen draagt bij aan de aangename chaos die zich al snel op het scherm afspeelt.
Qua modes hoef je je niet te vervelen. Je doet je online tegoed aan Destruction (een ander woord voor deathmatch), Team Destruction (team deathmatch dus), Last Man Standing, Not It (slechts één speler scoort punten totdat een ander speler deze neerknalt en "it" wordt), Check It (het innemen en verdedigen van een reeks checkpoints), Snatch It (items verzamelen en naar je basis brengen), Base War en de good old Capture the Flag.

COMBINEREN

Nog interessanter is het om de Conquest mode te spelen waarbij alle zojuist genoemde online modes gecombineerd worden in een grote planetaire oorlog. Je kiest een 'huis', vervolgens een planeet en daarna een gevecht. Ieder gevecht huisvest een andere mode en uiteindelijk is het de bedoeling te zorgen dat jouw huis roeleert in het universum.
Conquest is verslavend, uitdagend, tijdrovend en ideaal voor gamers die team based games een warm hart toedragen.
De singleplayer van MechAssault 2 is in dat licht een eenzaam en ietwat eenvoudig schietfestijn. In de multiplayer komen de echte wolven echter uit hun schuilplaats en is het knallen geblazen! De ware kracht van Lone Wolf zit 'm dus in Xbox Live en je kunt derhalve gerust stellen dat Ghost Recon 2 en Halo 2 er qua online gameplay een hele dikke concurrent bij hebben!


Deze Mech beunt 's avonds bij in het casino.


Sommige Mechs zijn geboren met een open ruggetje.

MAART • GAMELOFT • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM

SCORE 65 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | JURJEN

ASPHALT: URBAN GT



Die heeft een keer z'n auto laten staan toen ze net zo'n dubbele middenstreep aan 't trekken waren.



Als je de DS hebt aangeschaft om zoveel mogelijk van de speciale hardware-mogelijkheden te genieten, kun je dit spelletje in de winkel laten liggen.

Asphalt: Urban GT maakt op geen enkele manier constructief gebruik van het touch screen. De warrig opgestelde menu's kun je eventueel met de stylus bedienen maar ze worden er niet minder warrig door. Tijdens het racen wordt het onderste scherm uitsluitend gebruikt om een plattegrond te tonen. Ik zou ook niet weten wat je er anders mee zou moeten in een racegame maar het is maar dat je het weet.

ARCADE-RACER

Spelenderwijs krijg je toegang tot twintig verschillende wagens, waaronder enkele aantrekkelijke modellen van Audi, VW, Hummer, Jaguar en Lamborghini. Hiermee mag je vervolgens het asfalt van een dozijn parkoersen onveilig maken. Deze voeren je door centra van wereldsteden als Parijs, New York en Hong Kong, welke vanwege de karakteristieke gebouwen vaag herkenbaar en fraai op het bovenste scherm verschijnen.

Ondanks de authentieke namen van wagens en steden, is hier geen sprake van een realistische race-ervaring. Gelukkig pretendeert de game die ook niet te leveren. Urban GT is een typische arcade-racer waarin je je vinger nooit van de gas-knop hoeft te halen. Daarbij kun je in scherpe bochten eventueel op de rem-knop drukken om een power-slide in te zetten, terwijl op een recht stuk de turbo-knop goed is voor een stoot extra snelheid.

FILMSET

Dankzij een constante verversing van zestig beeldjes per seconde is het gevoel van snelheid heel behoorlijk, vooral als je hebt gekozen voor een eerste-persoons perspectief.

Minder stoer zijn de blokkerige modellen van concurrerende wagens en het feit dat gebouwen vaak te laat in beeld springen. Om dit te verhullen is gekozen voor een nogal laaghangende spelcamera, waardoor het zicht op de weg voor je vrij beperkt is.

En er zijn andere technische missertjes, zoals ongeloofwaardige reacties bij botsingen en van die bordkartonnen omgevingselementen die je het idee geven over een goedkope filmset te rijden.

VARIATIE

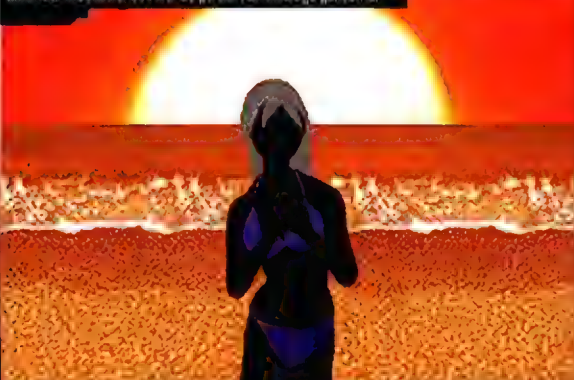
Ondanks boven beschreven euvels vond ik de race-uitdagingen (kampioenschappen, politie-achtervolgingen, time attack, multiplayer) leuk en spannend genoeg om er herhaaldelijk op terug te grijpen.

In tegenstelling tot de krakkemikkige 3D-racers op de GBA, levert Asphalt een volwaardig voelende mobiele 3D-race-ervaring. Natuurlijk komt deze game niet in de buurt van de combinatie PSP en Ridge Racer maar als variatie op de stylus-gestuurde actie in de DS spellen van Mario en Wario vormt dit spelletje een welkome aanvulling op het prille DS assortiment.

MAART • TEAM SONIC • SEGA • ATARI • TEL: 040-2939580 • WWW.SEGA-EUROPE.COM

SCORE 80 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | JURJEN

PROJECT RUB


Actueel hoor, een tsunami verwerken in je game met een subtiele hint naar Indonesië: ook wel de gordel van smaragd genoemd.



In dit wrijfproject ben je een duffe nerd met een permanente fietshelm die onzekertjes zijn prille schreden zet op het pad der liefde. Daar zou iedere PU-lezer zich in moeten kunnen verplaatsen.

Mocht je je door de intro niet aangesproken voelen dan lukt dat wel als je het doelwit hebt gezien, een jongedame met een lichaam als een model, waarvan de wulpse rondingen spannend contrasteren met haar kokette meisjesmaniertjes.

Zowel de hoofdrolspeler als het meisje verschijnen gezichtsloos als schaduwen in beeld. Vele andere zaken worden wel weer in felle kleuren getoond, waarbij de overdaad aan bruine en oranje tinten in combinatie met de mierzoete doch immer stuwende pornomuzak een lekker fout gevoel oplevert. Beetje jaren zeventig lavalamp-achtig. Maar goed, wat moet je nu eigenlijk doen in dit spel?

VERSIERPOGINGEN

Je versierpogingen vinden plaats in een kleine twintig scènes, die toegang geven tot een totaal van een dikke dertig minispelletjes. Deze minispelletjes variëren van best wel vreemd tot bizar, terwijl ze allemaal met de stylus en/of de microfoon bediend moeten worden.

Als je bijvoorbeeld wordt bedreigd door reusachtige kaarsen die zich een weg door de muren smelten, kun je over de lichamen van de personen in beeld wrijven om ze in de richting van de kaarsen te laten blazen maar je kunt ook zelf in de microfoon blazen om de aankomende kaarsen te doven.

Nadat je je vriendinnetje uit de zee hebt gered, moet je met de juiste timing de knoopjes van haar jurkje los prikken terwijl ze zich warmt aan het kampvuur dat brandt op het bovenste scherm. Als het vuur dreigt te doven, moet je snel op het icoontje drukken dat het kampvuur naar het onderste scherm verplaatst, zodat je dit kan aanwakkeren door een handje snel heen en weer te slepen.

Soms bestuur je je fietshelmnerd ook direct door hem met de stylus over het beeld te slepen, bijvoorbeeld om de tentakels van een plant te ontwijken.

DEMONSTREREN

Toen ik begon te spelen dacht ik: 'oh ja, dit is zo'n spelletje dat eigenlijk alleen maar dient om de mogelijkheden van de DS een beetje te demonstreren, maar van een te weinig substantieel gehalte is om als volwaardige game beschouwd te kunnen worden.'

Al spelende heb ik dit standpunt meer en meer losgelaten. Er zitten echt bijzonder vermakelijke minigames tussen en er is een aanzienlijke hoeveelheid creativiteit opgebracht om dit allemaal te bedenken.

Alle voltooide minigames komen beschikbaar onder de optie memories, waarin je kunt proberen ze ook op de hogere niveaus te doorstaan. Daarbij kun je kleding en kapsels vrijspelen om je vriendin aan te passen, en da's ook wat waard.

MAART • VICARIOUS VISIONS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL 076 - 5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

JURJEN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	5	55 SCORE

SPIDER-MAN 2

Laat de 3D-beelden je niet bedotten; deze Spider-Man laat zich spelen als een ordinaire 2D-platformer. Daar is op zich niets mis mee... maar in dit geval wel.

Als kind was ik redelijk goed in verstoppertje, mits ik de rol van verstopper op me had genomen. Als zoeker was ik rond-uit slecht. En dat ben ik nog steeds, volgens mijn vriendin.
Ook in Spider-Man 2 gaat het zoeken me niet zo goed af. Het is frustrerend te moeten constateren dat ik in dit spel ongeveer tachtig van de honderd minuten bezig ben met het zoeken naar iets dat ik niet kan vinden. Ik heb ook nooit geweten dat Spider-Man's leven voor zo'n groot deel bestond uit zoeken. Misschien had hij zichzelf beter Seeker-Man kunnen noemen.
In het eerste chapter moet je vijf slachtoffers zoeken in een brandend flatgebouw. In chapter twee moet je drieëntwintig boeven vinden. In het derde moet je twaalf boeven en twaalf slachtoffers opsporen. En zo zoek je verder tot chapter veertien. Als je al niet eerder je spinnenpak in een container hebt gedumpt.

VERBANDDOOSJES

Als ik een boef heb gevonden, moet ik er natuurlijk ook nog even mee vechten. Meestal loop ik gewoon op zo'n schurk af en blijf ik op de Y-knop drukken om de energiebalk van het geboefte tegenover me op hoop van zegen leeg te schoppen. Meestal werkt dit maar soms rent zo'n gast ineens door me heen, waardoor mijn eigen balkje leegloopt.
Om dit te voorkomen kan ik natuurlijk de vijand met grote zorg benaderen om bijvoorbeeld van een afstandje bolletjes webspul naar hem toe te schieten. Maar dat is ook geen aanpak waar ik na tien schurken nog gelukkig van word. En dus ploeg ik maar zo snel mogelijk door de boeven heen, waarbij ik de opgelopen schade compenseer met de verbanddoosjes die verslagen vijanden vaak achterlaten. Soms liggen verbanddoosjes ook gewoon zomaar ergens. Je kunt er naar op zoek gaan, als je dat leuk lijkt.

VERTRAGING

Het touch screen laat je met je duim heel snel en handig een van de acht speciale Spidey-moves toewijzen aan de R-knop. Tijdens eindbaasgevechten kun je projectielen wegprikken met de stylus. Da's allemaal wel tof gedaan en ook de snelheid waarmee je Spidey door de levels kan laten springen, zippen en slingeren schenkt voldoening. Ronduit zwak is de manier waarop Spidey's spinneninstinct in de gameplay wordt betrokken. Op het moment dat de karakteristieke streepjes rond Spidey's hoofd verschijnen, kun je op de L-knop drukken om een korte, nietszeggende periode van vertraging in te brengen, hoogstwaarschijnlijk geïnspireerd door het fenomeen Bullet Time. Ik had liever gezien dat ik Spidey's bovennatuurlijke instincten had kunnen benutten om me wat sneller naar de laatste, bijzonder goed verstopte boef te loodsen. Of moet ik gewoon beter zoeken?





Toen ik dit onderste plaatje zag, begon ik spontaan de Studio Sport tune te fluiten.

MAART • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

NINTENDO DS

JURJEN	GRAPHICS	6	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	80 SCORE

WARIOWARE TOUCHED!

Het kon niet missen natuurlijk. Ook Wario maakt z'n opwachting op de DS.

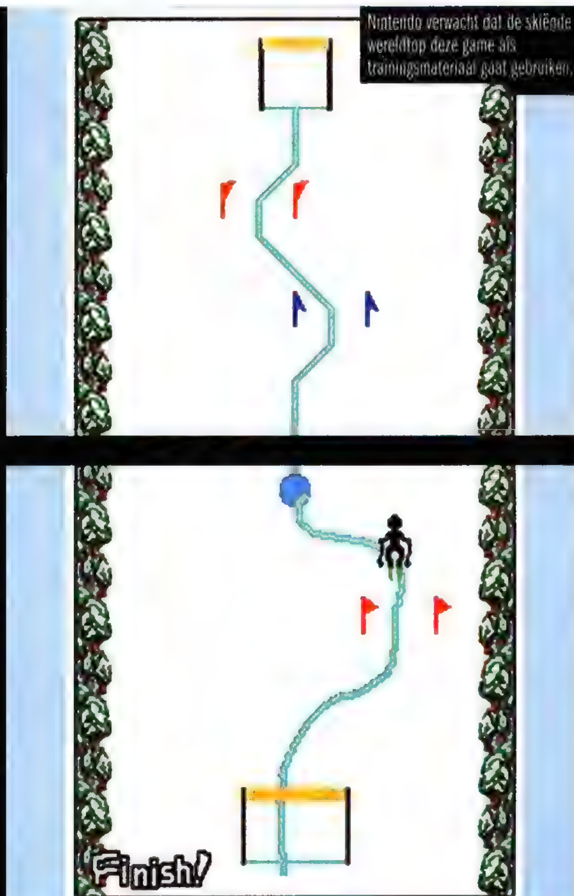
Net als in de voorgangers wordt er niets uitgelegd en is er weinig tijd om na te denken.
Gewapend met de stylus moet je dus instinctief het touch screen bewerken om de vloedgolf aan superkorte minigames te overleven.
In hoog tempo verschijnen er nieuwe spelsituaties tussen je handen: er vliegen verschillende stukken fruit door het beeld, op het bovenste scherm staat een bom terwijl in het labyrint op het touch screen een vuurtje brandt, of je ziet een GameCube met ernaast een spel-disc en een losgekoppelde controller. Als je niet binnen vijf seconden de juiste handeling hebt uitgevoerd, ben je te laat en verlies je één van je vier levens.
Dus maak je met de stylus snijdende bewegingen om de stukken fruit te klieven, teken je een lont van het vuurtje naar de bom en sleep je de controller-plug en de disc naar de Cube om vervolgens het deksel omlaag te duwen. Meteen daarna verschijnt de volgende situatie alweer in beeld.

ZONDER EINDE

De minispelletjes verschijnen in willekeurige volgorde als deel van verschillend gethematiseerde series zonder einde. Ze worden een paar keer een stukje moeilijker (je moet bijvoorbeeld meer stukken fruit snijden of het labyrint waardoor de lont moet lopen, wordt complexer), waarbij de tijd om te reageren steeds korter wordt.
Zo blijf je spelen tot je afgaat en dat was het dan, meer moet je van deze franchise niet verwachten. Oh ja, toch wel af en toe moet je nog een soort eindbaaslevel voltooien, met hierin een iets uitgebreidere uitdaging. De vrijgespeelde minigames kun je ook apart selecteren om zoveel mogelijk levels te voltooien.
Goede resultaten worden beloond met speelgoedjes als een rekenmachine, pingpongtafel of piano.

BLAZEN

Deze DS-versie Van WarioWare is zonder meer de beste uit de serie. In het leeuwendeel van de 180 minigames gebruik je de stylus op het touch screen om vaak verfrissend voelende dingetjes te doen. Het rollen van een sneeuwbal tot deze groot genoeg is, het trekken van een spoor waarlangs een skiër door twee poortjes moet glijden, het kapot tikken van vijanden in een klassiek Mario Bros-veld, het zijn gewoon lekker voelende handelingen waar je een beetje blij van wordt.
Naast de stylus-gestuurde spelletjes zijn er ook nog wat minigames waarbij je in de microfoon moet blazen. Deze hebben aanzienlijk minder om het lijf maar ter variatie doen ze hun ding.
Als je de DS hebt verkozen boven de PSP dan ben je vast net als ik liefhebber van nieuwe, innovatieve gameplay. In dat geval zul je net als ik genieten van Wario's stylus-gestuurde spellengekte.



Nintendo verwacht dat de skiënde wereldtop deze game als trainingsmateriaal gaat gebruiken.

GAMECUBE / PLAYSTATION 2 / XBOX / PC

OUT NOW • KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM

SCORE 48 | GRAPHICS 5 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5 | JURJEN

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS



Die Michelangelo probeert zich weer te drukken. Wat een schildklier.



"Nou jongens, gebeurt er nog wat? We lijken wel een stelletje schildwachten."

Wat voeren de vier heldhaftige Turtels nu weer in hun schild? Kunnen ze hun uiterst zwakke voorganger overtreffen?

In grote lijnen is de spelopzet van Battle Nexus gelijk gebleven ten opzichte van het eerste deel. Wederom is het de bedoeling om snelle en zwakke met trage doch krachtige aanvallen te combineren en zodoende de groepjes niet al te snuggere Foot Clan-soldaten en andere lastpakken uit beeld te beuken. Is dit gelukt dan gaat er meestal wel ergens een deur open om een volgend gebied met vijanden te bereiken, terwijl je soms ook een klein puzzeltje met schakelaars moet oplossen om een stukje verder te komen.
Van tijd tot tijd worden de gevechten afgewisseld met race-uitdagingen, terwijl je ook de toegang tot arena's kunt verdienen om survival-achtige sub-missies te voltooien.
In je eentje wordt dit allemaal behoorlijk snel vervelend dus is het maar goed dat de game dit keer ook met twee tot vier spelers kan worden doorlopen (de voorganger was voor maximaal twee spelers tegelijk gemaakt). Vooral met drie of vier spelers maakt dit de boel een stuk hectischer en gezelliger... maar daarmee is er nog geen sprake van een goed spel.

KLEINE TIM

Ik stel me vier jochies voor, kleine Tim en zijn vriendjes, allemaal tien jaar oud en grote fans van de Turtles. Als weer een nieuwe aflevering op Fox Kids is afgelopen gaan ze elkaar regelmatig met bezems en plastic zwaarden te lijf om de vetste vechtscènes na te spelen. Natuurlijk zullen zij Turtles 2 een hartstikke toffe game vinden! Alleen het doosje is al superstoer, en dan worden de speelbare gedeeltes ook nog eens afgewisseld met allerlei flitsende tekenfilmpjes, net als op Fox Kids.
De karige afwerking, de slechte collision detection, waardoor je Turtle regelmatig in de lucht blijft hangen omdat er een eindje verderop een platformpje staat, de voorspelbare en daardoor nergens echt spannende levelontwerpen, de wat haperige animaties waardoor moves zelden lekker in elkaar overvloeien... natuurlijk hebben ze helemaal geen oog voor dit soort zaken! Broederlijk strijden zij, rug tegen rug, om de soldaten van Shredder te geven wat ze toekomt.

ZUURPRUIMERIGE MENEER

Het spel is duidelijk voor kleine Tim gemaakt en niet voor de zuurpruimerige meneer die voor dit blad schrijft en al veel te veel van dit soort ongepolijste hakspellen heeft doorlopen om er nog van te kunnen genieten.
Volgens deze meneer is de game weliswaar een tikje beter dan de voorganger, maar levert Konami nog steeds te weinig kwaliteit om onder het kritische oog van de verwende gamer overeind te blijven.
Maarruh... laat je niet afschrikken door die onvoldoende, kleine Tim! Gewoon halen die game!

PLAYSTATION 2

OUT NOW • NAMCO • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

SCORE 69 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | J.J.

DEATH BY DEGREES



"Nou meisje, had je dat maandverband niet wat netter in je broekje kunnen proppen?"



"Gatverdamme, volgens mij ben ik midden in de albatrossenschijt getrapt."

Death by Degrees lijkt in alles op Rise to Honor. Net als laatstgenoemde game bestaat de actie vooral uit vechten en maakt 't daarbij gebruik van de analoge stick, en net als bij RtH draait 't ook hier op een teleurstelling uit.

De actie in DbD speelt zich af op een schip, waar iets niet geheel in de haak is. Fuck die verhaallijn want hoewel leuk verteld (je komt het een en ander te weten over de jeugd van Nina) kun je het spel ook zonder geluid spelen.
Namco heeft DbD namelijk gemaakt om je los te laten gaan; tachtig procent van de game bestaat uit meppen, schoppen, hakken (zwaarden, knuppels) en schieten. De rest is speuren en puzzelen.

LEKKERE NINA

Vechten dus. Nu komt dat goed uit, want dat doet Nina graag. De vijanden bieden zich bij bosjes aan en het spel kent veel wapens.
Dankzij de rechter analoge stick, de R3, L1 en L2-button kun je een flink aantal moves en combo's uit Nina's lekkere, losse, levendige, lustopwekkende, lieve, lange, lenige, in latex en leer gelardeerde lichaam schudden.
Stoer is ook de 'Critical Strike'. Heb je genoeg combo's gemaakt, dan is de CS-meter vol en kun je door de L2-button ingedrukt te houden een doodsklap geven. De uitwerking is fraai want de vijand verandert in een geraamte en vervolgens ramt Nina het hart of de lever eruit.

TERGEND

Alle ingrediënten (pittige babe, coole omgeving, fraaie graphics, bosjes vijanden, vette actie, wapens, intuïtief besturingsmechanisme) zijn dus aanwezig voor een kraker... maar dan moet het wel werken.
En dat doet het dus net als bij RtH niet, en weer om dezelfde reden. Het mikken met de stick lukt veelal niet. Constant had ik het idee dat ik mijn stick wel de goede kant op drukte maar dat de PS2 me er naast liet meppen.
Het vechtsysteem wat blokken, anticiperen en timen zou moeten bevorderen, draait hierdoor uit op button bashen.
Daar komt nog eens een tergende cameravoering bij. Je ziet soms niks (zeker tijdens het rennen/lopen) en regelmatig duiken voorwerpen op tussen de camera en de actie. Weliswaar kun je met de R2 de camerapositie aan passen, maar dat zou niet nodig moeten zijn in een tijd dat veel games wel goede cameravoeringen hebben.
Dan hebben we de vijanden die respawnen. Ben je een omgeving uit, dan staan ze allemaal weer op. En als het nou pittige gevechten waren? Maar nee, je mept ze zo weg. Alleen de eindbazen zijn taai.
Met de vuurwapens is het niet veel beter gesteld; er is niet eens een richtsysteem!
En zo kan ik nog wel even doorgaan met dit typische voorbeeld van een in potentie vet spel dat om zeep wordt gebracht door een tergende besturing.

OUT NOW • BITS STUDIOS • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW. SCI.CO.UK/GAMES

PLAYSTATION 2 / XBOX

JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 7

SCORE 58

CONSTANTINE

Constantine is gebaseerd is op een recente film met Keanu Reeves, die op zijn beurt geënt is op de comic Hellblazer. Hollywood heeft de spannende, typische Engelse mythe echter schaamteloos veramerikaniseerd. Ik heb de film niet gezien maar de game komt in ieder geval weinig origineel uit de hoek. Je bent een occulte detective die het opneemt tegen demonen en dus trek je erop uit om al schietend, toverend en exorcisme uitoefenend de duivels uit te roeien.

De game voelt als een mix van Max Payne, Buffy, Undying, The Suffering, Psi-Ops en nog een heleboel games. Grappig is dat het spel (en de film) er vanuit gaat dat demonen op Aarde zich gewoon onder de mensen bevinden. Gelukkig beschik je over de "true sight" waardoor je kunt zien of mensen inderdaad van vlees en bloed zijn of dat het demonen in vermomming zijn.

Dus die verpleegster die de opdrachten van haar dokter uitvoert, is in werkelijkheid een bloedverslindende demon die je met je Holy Shotgun of de Power Stormcrow over de kling jaagt.

Constantine is typisch zo'n spel dat geen risico's durft te nemen, heel scary en spooky had kunnen zijn, maar uiteindelijk de middenweg pakt en daardoor dus meteen een game is die niemand zich over een paar maanden meer herinnert.



OUT NOW • SEGA • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.SEGA.EUROPE.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

J.J.

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 8

SCORE 87

ESPN NFL 2K5

2K5 is waarschijnlijk het laatste deel uit de ESPN NFL 2K-serie. EA heeft onlangs niet alleen de officiële rechten op het merk ESPN (sportzender) bemachtigd, maar ook nog eens een exclusieve deal met de AFC en NFL gesloten. Tja, en wat moet je dan nog als Take 2? Best kut want ze hadden de prijs van hun ESPN-reeks naar 20 dollar gebracht, terwijl EA's Live-serie 50 à 60 dollar op de doos meldde.

Ook qua kwaliteit leveren we in. 2K5 is namelijk een heerlijke game, die alle aspecten van het spel (tactiek, kracht en agressie) perfect nabootst.

A.I. is in een American Football game dubbel zo belangrijk aangezien heel veel mannetjes specifiek moeten worden aangestuurd. Sega heeft wat dat betreft goed werk afgeleverd. De opponent maakt gelukkig ook fouten en de safety's van jouw team nemen vaak de juiste beslissing als er een man doorbreekt.

Ook qua realisme is alles weer dik in orde.

De intro, de menu's, de kwaliteiten van de spelers (een rookie quarterback gooit minder dan halfgod Brett Favre), de actie en het ijzersterke commentaar... het is echt de NFL op ESPN.

Kortom, het zou jammer zijn als dit monument verdwijnt. Alleen al omdat EA bij gebrek aan concurrentie makkelijk zou kunnen verslappen. En daar is niemand mee gediend.



OUT NOW • SEGA • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.SEGA.EUROPE.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

J.J.

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 8

SCORE 79

ESPN NBA 2K5

Het is pijnlijk op te moeten merken dat waar de NFL-reeks beter wordt, de NBA-reeks achteruit gaat. Sega schijnt niet te begrijpen dat goed basketbal draait om een goede aanval én een goede verdediging.

In 2K5 wordt de aanval namelijk bovenmatig bevoordeeld. Je hebt nauwelijks nieuwe mogelijkheden om goed te verdedigen (alleen double team), terwijl de Isomotion 2-techniek de aanvallers plenty verse moves heeft gegeven. Hierdoor is bijna elke aanval raak.

Overigens vind ik die nieuwe Isomotion niet altijd lekker werken. Je mannetje blijft vaak de kant op gaan waar je hem in eerste instantie naar toe stuurde, ook al heb je de analoge stick de andere kant op gedrukt, met als gevolg een aanvallende fout.

Ook de A.I. van de opponent die nu een 'eigen wil' heeft meegekregen, beviel mij niet. Het is meer een eigen wil om te falen geworden want het levert veel vreemde dingen op. Shaq die op de guard-positie verschijnt, Nowitzki die geen driepunters schiet, etc.

Dat 2K5 nog een redelijk product is geworden, komt door het sim-onderdeel in de Championship mode (je kunt je team als manager echt perfect tunen) en de sterk verbeterde 24/7 mode waarin je de perfecte streetballer creëert. En hier valt alles wel op zijn plek, aangezien je op de straat geen fouten en charges hebt.



OUT NOW • KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM

GAME BOY ADVANCE

JURJEN

GRAPHICS 6 REPLAY 5 GAMEPLAY 5

SCORE 45

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Tijdens het spelen van Battle Nexus werd ik bevangen door een ongelooflijke trek in schildpaddensoep. Dit moet haast wel verband houden met het saaie, zoutloze gehalte van dit schildpaddenspel.

De Turtles zitten gevangen op een onbekende robotplaneet en daarom moeten ze ontsnappen door kristallen te verzamelen, of zoiets.

In mijn herinnering zijn de Turtles uitbundige vechtjassen maar in deze game lijken ze zich liever bezig te houden met zoeken en verstoppen.

Daarbij komt het goed van pas dat de omgevingen uit twee lagen zijn opgebouwd. Je kunt je Turtle bijvoorbeeld 'op de achtergrond' houden tot een zoeklicht langs de muur is gestreken of een bewaker je is gepasseerd.

Besluit je de vijand vervolgens in de rug aan te vallen dan moet je het doen met wat korte, houterige vechtpasjes die weinig impact lijken te hebben.

Het soepele, flitsende Ninja-beukwerk dat ik nog ken uit de arcade en die tweede op de SNES, zit er niet in dit keer. Vanuit dit oogpunt voegt de toegevoegde Battle mode dan ook weinig toe. Blijft over een wel aardige maar zeer beperkte serie raceleveltjes die je op een hoverboard kunt voltooien... maar daar schaf je deze game niet voor aan natuurlijk.



MECHASSAULT 2 LONE WOLF

Daar waar veel titels het Xbox Live gebeuren als een extraatje beschouwen, benut Mechassault 2 Lone Wolf dit 'extraatje' ten volste.
De offline campaign van Mechassault 2 verbleekt werkelijk bij het aanbod dat op Xbox Live tentoon wordt gespreid. De actie online is een stuk intenser en voelt gewoon 'echt' aan. Ook de verschillende gebieden en speelstanden zullen je bijzonder lang tevreden houden.

BALANS

Terwijl de offline speelstand een stuk meer arcade aanvoelt en bijzonder gemakkelijk is, komt het spel op Xbox Live helemaal tot z'n recht. Dan pas toont het spel de juiste balans tussen de verschillende mechs en andere voertuigen en wordt het nut van jouw Battle Armor duidelijk.
Het gaat hier om teamplay, waarbij alleen gezamenlijk overleg tot de overwinning zal leiden. De einzelganger die het allemaal 't liefst in z'n uppie uitzoekt, kan dan ook maar beter uit de buurt blijven van dit spel.
Naast de Xbox Live multiplayer is er nog een andere speelstand aanwezig die de moeite waard is om te spelen en dat is de Conquest mode. Bij Conquest sluit je je aan bij een bepaalde groepering en door middel van het veroveren van planeten tracht je het melkwegstelsel in jouw macht te krijgen.
Het leek er tijdens onze speelsessies op dat nog niet iedereen dit online pareltje heeft gevonden, aangezien het opmerkelijk rustig was. Hopelijk komt daar snel verandering in want de game is het waard.
Score: ★★★★★
via xbox live






NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2






Net als veel andere online speelbare racespellen heeft ook Need for Speed Underground 2 last van het feit dat je het eerst uitgespeeld moet hebben om er nog enig online speelplezier uit te kunnen halen.
Het is bij Need for Speed Underground 2 zaak om eerst een vette bak te veroveren voor je online gaat want steevast worden de langzame auto's van veelal beginnende gamers uit de verschillende kamers geschopt. Pas als je een karretje met ballen hebt, zul je online net zo van deze game kunnen genieten als offline het geval is. Veel verschillen met de offline speelstand zijn er verder ook niet; het is en blijft gewoon een wedstrijdje racen tegen, in dit geval, een andere 'menselijke' speler. Niets meer en niets minder.
Er is natuurlijk wel competitie tijdens de races, alleen waar de gezonde rivaliteit in BurnOut 3 van het scherm afspat, komt het in Need for Speed Underground 2 allemaal een beetje mat over. De parkoersen kent iedereen en na een gewonnen of verloren wedstrijd word je uit de kamer getrapt en dien je weer een ander spel te zoeken. Beetje jammer.
We weten niet of het aan de EA online filosofie ligt maar het is wel frappant te noemen dat je steeds bij EA spellen naar het algemene scherm wordt doorverwezen.
Need for Speed Undergound 2 is niets meer dan de offline speelstand, maar dan met menselijke tegenstanders. Verwacht er dan ook niet te veel van. Het is gewoon arcade racen en dat verloopt uitermate plezierig. Vooral geschikt dus voor racers die niet regelmatig gamende vrienden over de vloer hebben.
Score: ★★½☆☆
Via Xbox Live en PlayStation Networkgaming



DEMOCHECK

TRIBES: VENGEANCE

Heeft Tribes het nog wel? Om antwoord op die vraag te krijgen, kun je de nieuwe singleplayer demo downloaden van de website van Vivendi. De demo heeft de geheimzinnige naam "Mercury". Oeioeioeioeioei...

Score:

www.vugames.com



ACT OF WAR

Het is natuurlijk een schaamteloze Red Alert rip-off maar wel een erg leuke zoals het zich laat aanzien. Check deze demo als je een RTS fan bent.

Score:

www.atari.com/actofwar



THE PUNISHER

Als je niet vies bent van een portie overdreven, ziekelijk, absurd, bloederig geweld, dan moet je deze demo zeker even gaan downloaden.

Score:

http://thq.com/punisher/downloads/index.php

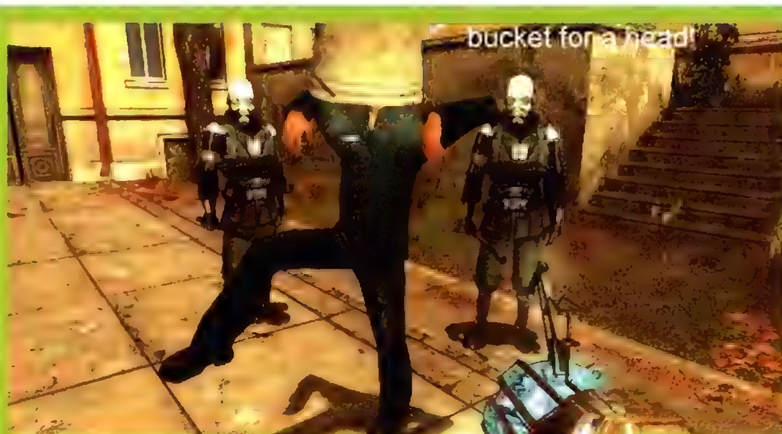


HALF-LIFE 2

Tja, iedere gamer met een vette PC die nog steeds Half-Life 2 niet heeft gespeeld, mag nu naar de vuilcontainer met voedselresten lopen en daar zijn hoofd even heel diep insteken. Om vervolgens deze demo te spelen en te zien wat je al die tijd gemist hebt!

Score:

www.half-life.com



LACHEN MET HALF-LIFE 2

Dat je ook platte lol kunt hebben met HL 2 bewijst Garry's Half-Life 2 mod. Met deze mod is het namelijk mogelijk om personages en objecten uit het wereldberoemde spel in de meest waanzinnige poses en standjes weer te geven. De scènes uit de game kun je vanuit een zelfgekozen camerastandpunt bekijken.
Naast komische taferelen zoals een bewaker die met een fiets tegen een boom aanrijdt, zijn er natuurlijk diverse screens te vinden die op zijn minst seksistisch genoemd kunnen worden... maar zeker niet minder leuk zijn!
Grappige HL 2 poses vind je hier:
www.dslreports.com/forum/remark,12242476~mode=flat
Garry's Mod vind je op:
www.garry.tv/garrysmod/



MODS & MAPS

■ Afgelopen maand is er een flinke update online gezet voor CS Source. In deze update is de officiële Counter-Strike Bot geïntroduceerd en is ook de map de_tides weer van de partij.

■ Liefhebbers van Far Cry kunnen het onofficiële Tournament Mappack gaan downloaden. Het pakket bevat twaalf nieuwe multiplayer levels, waaronder vier nieuwe Assault maps die door twee Crytek level designers in hun vrije tijd in elkaar geknutseld zijn.



■ De multiplayer mod voor de PC game Mafia is nog steeds alive. De voortgang van de Nederlander(!) die aan deze mod werkt, kun je hier volgen: http://multi.mafiamods.com/index.php

PC TELEX

■ Driver 3 voor PC zou halverwege maart moeten verschijnen. Volgens de geruchten zijn de online componenten er door tijdsdruk uitgesloopt.

■ Logitech komt met een exclusieve Battlefield 2 headset. Niet zo vreemd aangezien communicatie voor squads en teamspelers in deze online shooter van levensbelang is.

■ Eind maart ziet de nieuwe Splinter Cell het licht die onder andere de revolutionaire co-op mode zal kennen. De GameCube versie kent deze mode alleen offline in splitscreen en dat geldt ook voor de PS2-versie! Co-op online is wel gewoon speelbaar op PC en Xbox.

■ Take Two Interactive heeft onlangs info vrijgegeven over de multiplayermodes van de tactische shooter Close Combat: First to Fight. Close Combat is op de Xbox en PC zowel coöperatief als competitief te spelen. Op de Xbox kan dit via Xbox Live, System Link of splitscreen, op de PC kun je de strijd aangaan via LAN of Internet. Teams van vier spelers dienen nauw samen te werken en elke speler heeft een unieke rol binnen het team. Eén van de spelers neemt de rol aan van teamleider en geeft commando's aan de andere teamleden.

■ Volgens hele vage geruchten is men bezig met een nieuwe Unreal Tournament die op de aankomende E3 getoond gaat worden.

■ Weet iemand nog wat er geworden is van die Lord Of The Rings MMORPG?

■ EA neemt DICE niet over. De ontwikkelaar van de Battlefield serie blijft dus nog even zelfstandig... totdat EA met een grotere zak met geld komt?

■ Grand Raid Offroad is een nieuwe offroad racegame. Het spel biedt de speler de mogelijkheid zelf zijn weg naar de finish te zoeken in een uitgestrekt landschap van tienduizend vierkante kilometer, compleet met wegen, bomen, rivieren, bergen en woestijnen. Het spel doet denken aan Codemasters' Insane en kent naast standaard modes ook afwijkende speltypen als Freerun, Stunt, Catch the Flag, Keep the Flag en Baja. Grand Raid Offroad verschijnt zowel op PC als Xbox en gaat ook online!

■ Age Of Empires 3 is officieel een feit. Ook is inmiddels bekend dat de online gameplay maximaal met acht naties te spelen is.





THRUSTMASTER 2.1 SPEAKERSETS

Thrustmaster heeft twee nieuwe audiosystemen voor spelconsoles in het assortiment opgenomen. Het gaat om de 2.1 Sound System Silver (zie afbeelding) en de 2.1 Sound System Karaoke. Beide zijn compatible met de PlayStation 2, Xbox en GameCube, maar ook met DVD/CD-lezers, stereosets en PC's. De metal look van de 2.1 Sound System Silver mag er zijn en voor de rest is de set basic maar degelijk: een houten 32W-subwoofer die de lage tonen afzonderlijk weergeeft en twee dubbele, draaibare satellietluidsprekers.

De 2.1 Sound System Karaoke heeft dezelfde look en hetzelfde vermogen als de Silver set, echter; deze beschikt over een microfoon én de subwoofer heeft drie ingangen zodat tegelijkertijd een microfoon en een elektrische gitaar (of een tweede microfoon) aangesloten kunnen worden of een microfoon en twee externe geluidsbronnen. Bovendien krijg je hier een karaoke-DVD bij, met het beste van The Village People. Het moet maar je ding zijn...



PRIJS: €49.99 (SILVER) EN €69.99 (KARAOKE) • DISTRIBUTIE: THRUSTMASTER • TEL: 023-7503210 • HTTP://EUROPE.THRUSTMASTER.COM

SAMSUNG SYNCMASTER 913N

HA! Muriëlle dacht een lekker monitortje te kunnen testen de afgelopen maand. Nou, met de 19 inch (!) Samsung Syncmaster is het ook genieten geblazen, hoor.

Doorgaans heeft gamen op de klassieke CRT monitor nog altijd mijn (Jan) voorkeur. Dat heeft twee redenen: de beeldopbouw is vaak trager op een TFT of een LCD en ten tweede; je kunt op een 22 inch monitor een resolutie van 2048 X 1536 toepassen, iets dat ondenkbaar is bij platte beeldbuizen.

Toch is de LCD-monitor SyncMaster 913N een supergeile monitor. Qua resolutie moet ie nog steeds buigen voor een CRT beeldbuis maar de beeldopbouw duurt slechts 8 milliseconden. Eindelijk wordt gamen op platte beeldschermen aanvaardbaar en niet alleen voor een uurtje.

Daarnaast scoort de SyncMaster 913N ook op andere vlakken. De hoge lichtsterkte van 300 cd/m2 en de contrast-ratio van 700:1 versterken de weergave van bewegende beelden. En door een royale kijkhoek van 160° horizontaal en verticaal heb je vanuit vrijwel elke positie goed beeld.

Kortom; net als Muriëlle heb ik mijn armen om dit schermpje gevouwen maar ik zal de koerier van me af slaan tot ik er bij neer val. Nooit krijgen ze dit scherm terug, nooit, nooit!



PRIJS: €449,- • DISTRIBUTIE: SAMSUNG • TEL: 0900-2020088 • WWW.SAMSUNG.NL ★★★★

THRUSTMASTER FORCE FEEDBACK JOYSTICK

Het was een beetje stil rond de accessoires die vliegpoken heten, maar na de Hotas Cougar, Top Gun Afterburner Force Feedback, Afterburner II en Fox 2 Pro USB maakt Thrustmaster de range compleet met de nieuwe Force Feedback Joystick.

Aardig is dat deze stick een middenweg zoekt tussen de ervaren flightsim fan en de absolute beginner die voor het eerst een vliegtuig in een game bestuurt.

Belangrijkste pluspunt is dat de basis is vergroot en verzwaard waardoor de pook aan stabiliteit gewonnen heeft.

De Force Feedback werkt verder naar behoren en zorgt tijdens heftige shootouts voor het gewenste realisme.

Je kunt bovendien de kracht van de force-effecten, alsook de weerstand van de joystick naar wens instellen.

Nieuw voor een Thrustmaster joystick is het gaswieltje, iets dat we overigens al kennen van de Logitech sticks en (in een ver verleden) die van Microsoft. Dit wieltje zit aan de basis van de handgreep en dient voor een precieze dosering van de versnelling of de vertraging.

De joystick heeft voorts acht actieknoppen, een trigger en een viewpoint button.

Niet alle knoppen zijn even solide afgewerkt en hier en daar is het een beetje van rammelenstein. Als extraatje zit bij deze genotsknuppel een volledig level van een game die nog niet op de markt verkrijgbaar is (en ook niet op het net): Abyss Lights Frozen Systems.



PRIJS: €69,- • DISTRIBUTIE: THRUSTMASTER • TEL: 023-7503210 • HTTP://EUROPE.THRUSTMASTER.COM ★★★★

DM2 DIGITAL MUSIC MIXER

Iedereen kan DJ worden staat er in het persbericht van de DM2 Music Mixer. Nou dan ben ik de ideale persoon om die stelling te bewijzen. Ik heb namelijk het ritmegevoel van een amoebe en ongeveer net zoveel technische kennis als m'n oma.

Ik zie de euro's van mijn torenhoge uurtarief als dj zich al opstapelen op mijn bankrekening maar eerst moet ik even het apparaat installeren, en dat gaat niet zonder slag of stoot.

Ik kreeg twee CD's opgestuurd van Invender voor het geval mijn computer 'te snel' was... Huh? Het blijkt dat het apparaat al een tijd uit is in de VS, en daarom geschikt is voor PC's met lage systeemeisen. (Op mixman.nl staat een patch die je kunt downloaden om het apparaat voor snellere PC's geschikt te maken.)

Hoe dan ook, na een beetje gepruts en verwisselen van CD's, is alles geïnstalleerd en kan het mixen beginnen.

De DM2 werkt in principe vrij simpel. Je hebt twee draaitafels met elk zestien knoppen waaronder je verschillende samples kunt laden. Je drukt op een knop en dan hoor je de sample, die je kunt vergrendelen zodat je hem blijft horen. Zo kun je dus een mix samenstellen uit samples die je wilt combineren.

Er zit een hele berg effecten op de DM2, zoals scratchen en loopen, die je los kunt laten op je samples. Je kunt met je crossfader schakelen tussen je twee decks en met een grote knop in het midden kun je één sample solo laten horen. Je kan ook zingen, mc'en of høken, want je kan namelijk je eigen stem opnemen en door de samples heen mixen.

Wat ook tof is: je kunt niet alleen je eigen brouwsel branden op CD, je kan hem ook laten horen op Mixman Radio waar andere gebruikers van dit machtige apparaatje hem dan beoordelen.

Alle geluidseffecten en samples die standaard in de DM2 zitten zijn sync. dus het echte werk begint pas als je wav-bestandjes gaat inladen en met je eigen muziek aan de slag gaat. Inderdaad: wav-bestandjes want mp3 ondersteunt de DM2 niet. Da's dan weer jammer.

MY LITTLE PONY

Eigenlijk is het inladen van je eigen samples ook wat de DM2 leuk moet maken want de standaard muziek die erbij geleverd is, is echt trieste bagger.

Een ander nadeel is het dj deck zelf dat wel érg goedkoop aanvoelt. Vooral het schuifje van de crossfader doet me denken aan het gammele plastic van mijn eerste My Little Pony stal. De draaitafels zelf zijn ook een beetje aan de kleine kant.

Desalniettemin is de DM2 een hartstikke leuk ding voor iedereen die op zoek is naar een goedkope variant op echte draaitafels om z'n dj skills aan te scherpen. Met de DM2 kun je bijna alles wat met een echte draaitafel ook mogelijk is. Zeker met een flink bestand eigen wav-jes kun je hier toffe mixen mee maken. **MURIËLLE**



PRIJS: €79,95 • DISTRIBUTIE INVENDER • TEL: 036-5365557 • WWW.INVENDER.NL ★★★



PlayStation 2
SHADOW OF ROME
CAPCOM























JORDI PETERS

GARFIELD THE SEARCH OF POOKY



Erbarmelijk slechte platformer met de meest luie kat van de hele wereld.

GBA — 30 SCORE

LEGEND OF KAY



Een kittige kater die zich bezighoudt met Oosterse vechtkunst in een degelijk spel.

PS2 — 60 SCORE

PROJECT ZERO II CRIMSON BUTTERFLY DIRECTORS CUT



Een griezelspel dat je nachtenlang wakker zal houden.

XBOX — 80 SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- De PlayStation Portable en de Nintendo DS liggen bijna in de winkels maar welke moet je nu kopen? Een mega test van beide apparaten en de daarbij behorende spellen.
- Boktai 2 in de wintermaanden spelen is een crime, zo ondervond Jeroen. Toch hield ie dapper vol en verzorgde hij een preview van dit zonnige avontuur.
- De aangekondigde Rare spellen laten lang op zich wachten, waarom eigenlijk? Heeft Microsoft bij aankoop van Rare een hele grote buidel met geld over de balk gegooid?
- Dante is terug en hoe! In Devil May Cry 3 neemt hij het op tegen zijn broer. Steven stortte zich gretig op dit duivelse avontuur.
- Joe is weer terug en lijkt een beetje in de fastforward door dit tweede deel te gaan. Doet Viewtiful Joe 2 meer van hetzelfde of kan ie opnieuw verrassen?
- Playboy the Mansion lijkt uit te gaan lopen op een uitermate middelmatige Sims kloon, maar dan wel eentje met Bunnies in de hoofdrol.
- F.E.A.R. zijn vier letters die hun sporen na zullen laten op PC gaming gebied. Althans als we Jan moeten geloven.
- The Punisher lijkt een zeer vermakelijk spel te gaan worden waarbij het op uiterst lugubere wijze straffen van boefjes het belangrijkste onderdeel is.

POWER UNLIMITED 4 LIGT 25 MAART IN DE WINKELS

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Eric van Heest
Account managers binnendienst: Janet Robben, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2005 TIJDSCHRIFTEN

Releasedatum 04/03/05

"THIS GAME'S NO CLONE, IT'S IN A LEAGUE OF ITS OWN!"

– XBM magazine

STAR WARS

REPUBLIC COMMANDO

THE SQUAD IS YOUR WEAPON



ONE-TOUCH SQUAD CONTROL



PRELUDE TO EPISODE III



OVER 15 IMMERSIVE LEVELS



MULTIPLAYER GAMING



AUTHENTIC *STAR WARS* WEAPONS



PC CD



XBOX LIVE ONLINE ENABLED



www.lucasarts.com